IntelliMouse Explorer — мышь, которая «видит»!

ДОМАШНИЙ ПК

AGE OF EMPIRES II: БЛОКБАСТЕР МИРА СТРАТЕГИЙ

ENCARTA 2000 — ЛУЧШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

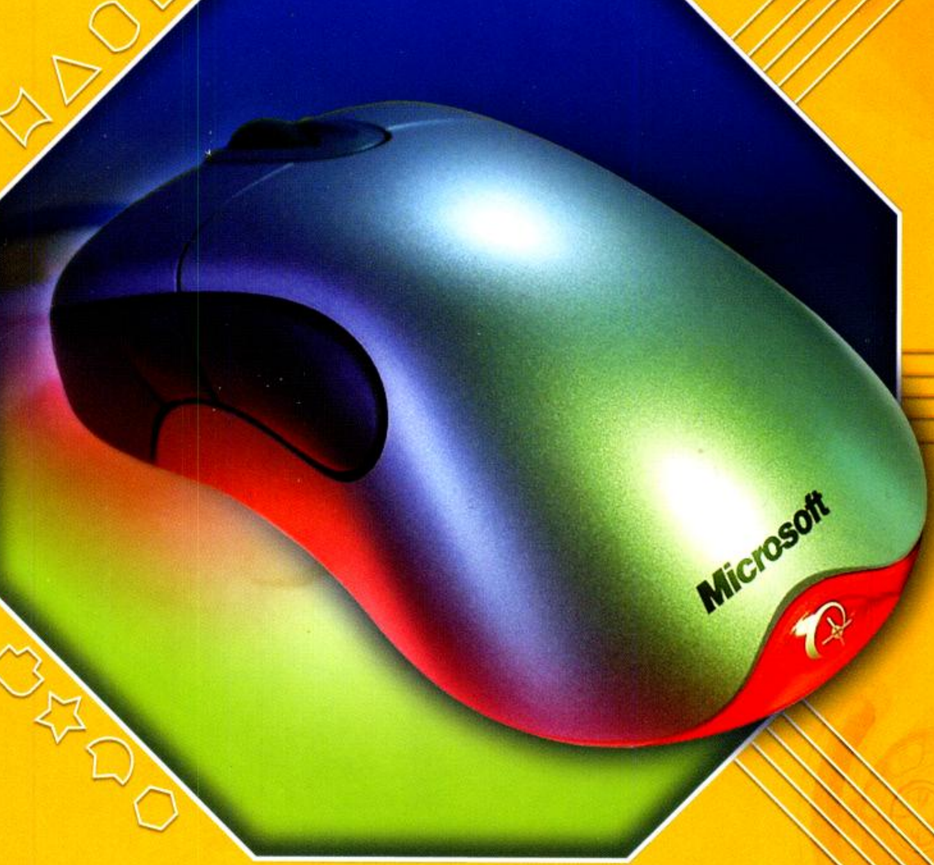
ОТВЕТЬ НА ВОПРОС — ВЫИГРАЙ ДИСК! Акция продолжается

Мыши, джойстики и рули:

ВСЕ ДЛЯ ФРОНТА, ВСЕ ДЛЯ ПОБЕДЫ!

Караоке:

ДУЭТ С КОМПЬЮТЕРОМ



Sony Playstation —

СРЕДСТВО БОРЬБЫ С МЕКСИКАНСКИМИ ТЕЛЕСЕРИАЛАМИ

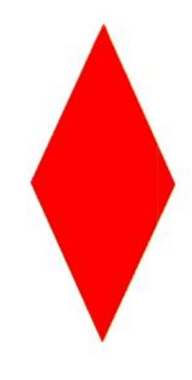
Телепортация в Internet:

ОБЗОР OFFLINE-БРОУЗЕРОВ



КОМПЬЮТЕР · ИГРЫ · ОБУЧЕНИЕ · INTERNET

ДЛЯ
ДОМА





Лучшие цветные
струйные принтеры
для требовательных
пользователей.
Разрешение - 1200x1200
точек на дюйм.
Скорость печати - от 4 до 10
страниц в минуту
в монохромном режиме
и от 2,5 до 5 страниц
в минуту в цвете.
Фотопечать (6-ю цветами)
при использовании
дополнительного картриджа.
Стоимость печати страницы:
в монохромном режиме - 0,03 у.е.
при 5% заполнении;
в цвете - 0,06 у.е.
при 15% заполнении.
USB порт
в стандартной комплектации.*
Система подачи бумаги
Accu-Feed TM.
Гарантия - 1 год.

* Color Jetprinter Z51



Color JetPrinter Z11



Color JetPrinter Z31



Color JetPrinter Z51

LEXMARK™

НЕЧЕМ КРЫТЬ

www.lexmark.ru ♦ E-mail: dealer@lexmark.ru

♦ **Дистрибьюторы Lexmark в Украине:** DATALUX (044) 243-95-98; MTI (044)458-00-34.
♦ **Региональные дистрибьюторы:** УКЛ (044) 241-72-97; ООО МУК (Мерисел Украина) (044)242-10-29.
♦ **Авторизованные дилеры**: Днепропетровск - ДНЕПР-ТЕХНОЦЕНТР (056) 770-34-13; НПЧНП КАРС (056) 237-43-53; Донецк - ТЕХНИКА (0622) 95-74-14; TENTRACKS Corp. (0622) 97-67-77; АМИ (0622) 35-28-93; АТЛАНТИДА ЭНТЕРПРАЙЗ (0622) 97-05-96; ЧП НЭП (062) 332-25-45; Запорожье - ФЬЮЧЕ ЭЛЕКТРОНИКС (0612)13-80-09; Киев - БВКТ (044) 276-31-94; БМ-ком (044) 441-77-12; ЛИДЕР-ТЕХНОСФЕРА (044) 266-00-89; СТИЛУС ТРЕЙД Лтд. (044) 244-04-37; ЗАО ВМ (044) 290-30-73; Луцк - МЕДИА (03322) 4-84-09; Львов - СЕНТА (0322)74-21-08; ЛКТех (0322) 75-87-02; Николаев - ДИКИЙ САД (0512) 50-03-14; ИНФОНИКА (0512) 37-18-39; Одесса - АЛГРИ (0482)68-11-27; АРУС-ОДЕССА (0482) 66-80-90; ВАРП (0482) 22-23-02; УКРТЕХСНАБ (0482) 28-73-35; Сумы - НАВИГАТОР (0542) 36-20-72; Харьков - ПОЛИНОМ (0572) 45-40-66; СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА (0572) 12-23-44; Севастополь - ЮЖНЫЙ КРЕСТ АЛЬФА (0692) 54-20-25.

О мышах, Microsoft и объективности



Оговорюсь сразу, чтобы впоследствии у вас, дорогие читатели, не возникало лишних вопросов: «Домашний ПК» не получал многомиллионных взяток от Microsoft, а также не является официальным рупором этой многоуважаемой компании. Просто так совпало, что именно в этом номере целая серия продуктов фирмы из Редмонда в честной конкурентной борьбе завоевала высшие награды нашего издания. Шутка ли – три приза в номинациях «Хит номера» и один «Выбор редакции», три анонса и фотография замечательной IntelliMouse Explorer на обложке. Что поделать, Microsoft действительно по праву это заслужила.

Можно задать вам один вопрос? Какая операционная система установлена на вашем домашнем компьютере? Я больше чем уверен, что девяносто девять процентов не задумываясь ответят: «А разве у нас есть альтернатива?». Тем не менее в некоторых кругах считается чуть ли не правилом хорошего тона поругивать программные продукты Microsoft. Но... как известно, нет правил без исключений! Спросите кого угодно о «железных» разработках Microsoft. «Великолепно!» – скажут многие. Спросите заядлых геймеров об играх компании, и вы услышите тот же ответ. Периферия, энциклопедии, игры, «домашние программы» неизменно получают высочайшие оценки пользователей и профессионалов. Посмотрите еще раз на этот список – все перечисленные продукты так или иначе связаны с домом, с домашними ПК. И что самое удивительное, все они совершенно нормально, без всяких проблем работают под управлением все той же злосчастной Windows. Что-то здесь не так... «Может, в консерватории что-то подправить?».

«К чему все эти рассуждения?» – спросит нетерпеливый читатель. Все просто. Любые вещи, любые продукты нужно оценивать непредвзято, беспристрастно и объективно, не оглядываясь на авторитеты, не подстраиваясь под чужое мнение, лично испытав в действии. Именно так из номера в номер стараемся делать и мы.

При подготовке журнала, который вы держите в руках, редакция превратилась в настоящий тестовый полигон. Две недели мы без устали пробовали различные устройства, чтобы составить свое мнение о них и поделиться им с вами. Рули, джойстики, мыши... Наверное, еще долго нам будут сниться по ночам всевозможные контроллеры. Но, я уверен, мы «страдали» не зря, и рекомендую всем (даже если вы далеки от компьютерных игр) ознакомиться с соответствующими статьями.

По иронии судьбы Sony Playstation так же, как и продукты Microsoft, всегда вызывала легкое презрение среди владельцев ПК. На деле же оказалось, что эта простенькая приставка во многом даже превосходит компьютер, в чем мы и убедились. Прочитав серию статей о настоящем и будущем SPX, вы, возможно, придете к такому же мнению.

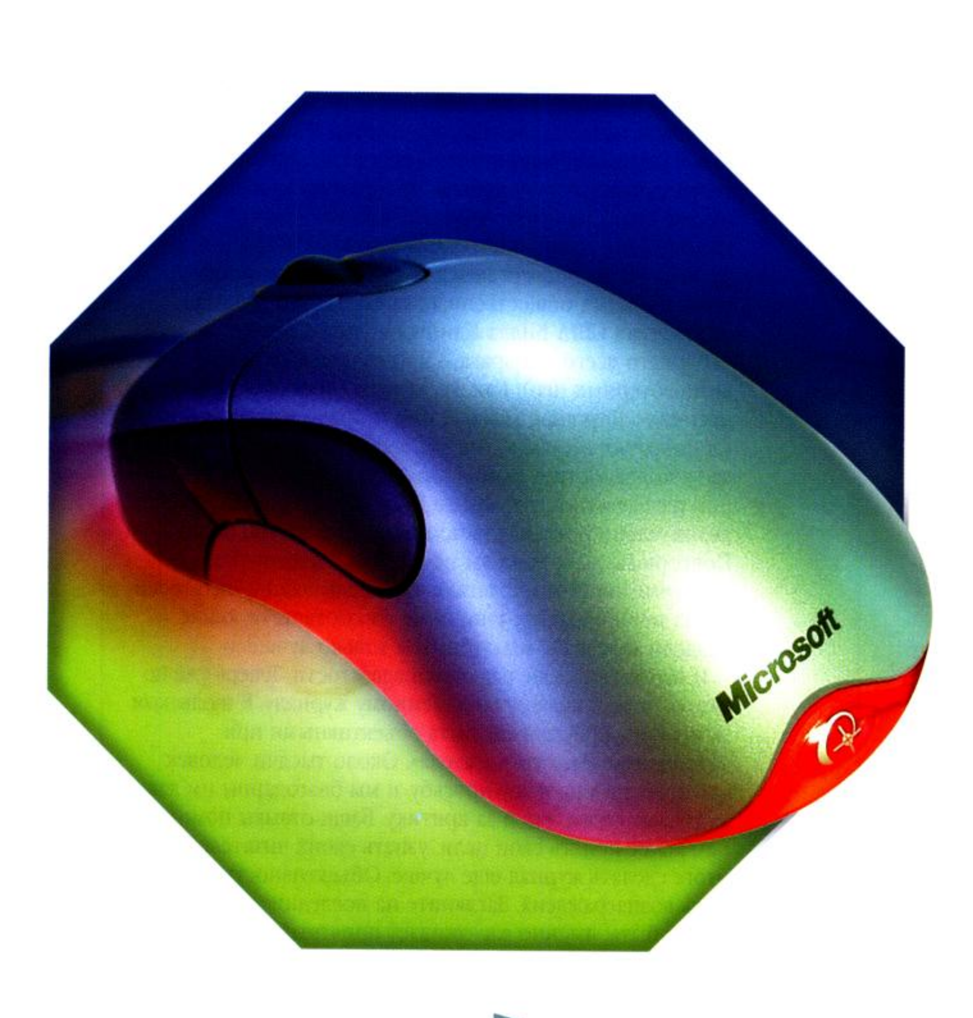
Игры и мультимедийные продукты... У многих они также вызывают неприятие. Целая категория пользователей считает, что подобные программы вообще не имеют права на существование, что это – мусор, засоряющий наши винчестеры и головы. Игры к тому же постоянно подвергаются гонениям со стороны всевозможных общественных организаций и лично президента США Билла Клинтона (такое впечатление, что у него всего два врага – Югославия и разработчики компьютерных игр). Как же, как же, «пропаганда секса и насилия». Впрочем, каждый имеет право на свое мнение (демократия все-таки), но мы, надеюсь, сможем убедить вас в полезности и необходимости этих ветвей индустрии развлечений, которые в будущем, скорее всего, значительно потеснят кинематограф и телевидение. Повторюсь, даже если вы не интересуетесь играми и мультимедиа (хотя полагаю, что среди наших читателей таких нет), обратите внимание на соответствующие разделы номера – мы отбираем только лучшее!

И напоследок еще раз о непредвзятости. Теперь уже по отношению к нашему собственному журналу. В июльском номере мы просили вас быть объективными при заполнении «Анкеты читателя». Около тысячи человек откликнулись на нашу просьбу, и мы благодарны им как за теплые слова, так и за критику. Ваши отзывы помогли нам яснее понять свои цели, узнать своих читателей, а в итоге сделать журнал еще лучше. Объективность должна быть вознаграждена. Загляните на последние страницы – может быть, именно вас ожидает приятный сюрприз!

Что ж, прощаясь с вами до следующих номеров, еще раз призываю всех быть объективными, самостоятельными и судить не по словам, а по делам и поступкам.

С уважением, Олег Данилов

ДОМАШНИЙ ПК



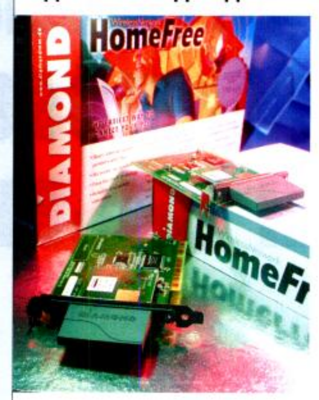
в номере

Служба новостей

6

На первый взгляд

12 HOMEFREE – БЕСПРОВОДНАЯ СЕТЬ ДЛЯ ДОМА

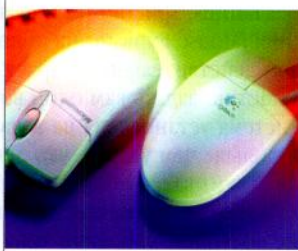


К вашим услугам – сетевая карта для дома с передачей данных по радиоканалу.

13 FLATRON – ЛУЧШИЙ ВЫБОР ДЛЯ ТРЕБОВАТЕЛЬНОГО ДОМАШНЕГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ХардWare

14 МЫШЬ – ЭТО ВАЖНО! ИЛИ НАШЕСТВИЕ «ГРЫЗУНОВ»



Мышь – это одно из тех устройств, которые делают вашу работу с ПК комфортной. К тому же правильный ее подбор позволит избежать некоторых профессиональных заболеваний. Мы решили определить лучшие модели мышек.

20 ДВЕ ОСИ, ЧЕТЫРЕ КНОПКИ



24 РОЖДЕННЫЕ, ЧТОБ СКАЗКУ СДЕЛАТЬ БЫЛЬЮ



Два этих материала посвящены игровым контроллерам – рулям

и джойстикам. Если вы фанат симуляторов, не упустите возможности выбрать для себя подходящее устройство.

Альтернатива

30 **ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ НА МАРШЕ**



32 **SONY PLAYSTATION: ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА ПО ЦЕНЕ ВИДЕОКАРТЫ**

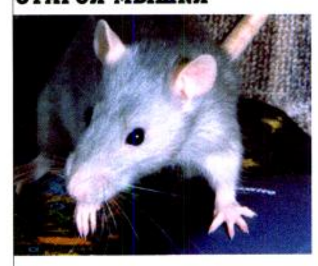
34 **SONY PLAYSTATION: ВКЛЮЧИ, ВСТАВЬ ДИСК... ИГРАЙ!**



Речь пойдет об игровых приставках. Мы расскажем о популярнейшей консоли Sony Playstation, самых интересных играх для нее, а также о новых разработках в этом направлении.

СофтWare

36 **НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ СТАРОЙ МЫШКИ**



Статья познакомит вас с несколькими небольшими программами, расширяющими возможности обычной двухкнопочной мыши. Научите своего старого «грызуна» новым трюкам!

38 **АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ РАБОЧИЙ СТОЛ**

40 **КАРАОКЕ НА... ДОМАШНЕМ ПК**



45 **ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО РЕДАКТИРОВАНИЯ ТЕКСТОВ, ИЛИ ЕЩЕ РАЗ О «ЗАПОРОЖЦАХ» И «МЕРСЕДЕСАХ»**

Страна Internet

46 **ТЕЛЕПОРТАЦИЯ В INTERNET**



Как сэкономить деньги при систематической работе с большими Web-сайтами? Вам поможет офлайновый броузер – программа, которая самостоятельно загрузит нужные Web-страницы на ваш жесткий диск.

52 **ДЕТКИ В СЕТКЕ, ИЛИ INTERNET ВАМ В ПОМОЩЬ, ПАПЫ И МАМЫ**



Этот выпуск подрубрики «Web-избранное» мы посвятили обзору сайтов для молодых родителей. Надеемся, что вы найдете там исчерпывающие, грамотные и своевременные ответы на все вопросы.

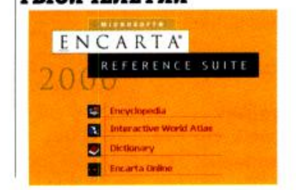
54 **В ГОСТЯХ – КАК ДОМА, ИЛИ ЕЖЕДНЕВНИК «ЭМИГРАНТА»**

56 **ЗДРАВСТВУЙТЕ, ТОВАРИЩИ, НАЧИНАЕМ ПРОГРАММУ ВЕБОПЕРЕДАЧ...**



Дискотека

58 **ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ**



Энциклопедию Microsoft Encarta можно назвать самой полной, информативной, интересной и удобной среди мультимедийных справочников. В этой статье мы познакомим вас с новой DVD-версией продукта – Encarta 2000.

60 **«КОМПАС» КОЛЛЕКЦИОНЕРА**



«Энциклопедия коллекционера 2000» понравилась нам с первого взгляда. Она пригодится человеку, который выбирает предмет и тематику своей будущей коллекции.

61 **ЭТО НАША С ТОБОЙ ТИПОГРАФИЯ**

62 **ФИЗИКА БЕЗ ЛИРИКИ**

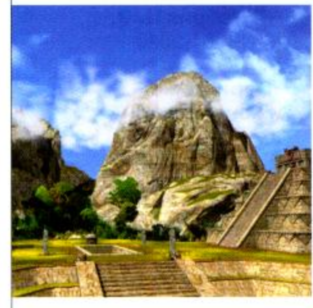


63 **АВТОШКОЛА НА ПК**

64 **ТАМ, НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ...**

Игротека

66 **О БЕДНЫХ КВЕСТАХ МЫ ЗАМОЛВИЛИ СЛОВО**



69 **СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ MICROSOFT**

70 **САМЫЙ ГЛАВНЫЙ КЛОН**



Command&Conquer: Tiberian Sun была и остается предметом не только игрового интереса, но и жарких споров. Мы же предлагаем вам обзор боевых единиц, участвующих в игре, а также несколько стратегических советов.

72 **ВСЕ МОГУТ КОРОЛИ**



74 **ПРИНЕСИТЕ МНЕ ГОЛОВУ ПРЕКРАСНОГО ПРИНЦА**

76 **УЛИЦЫ В ОГНЕ**



Игра Driver – пожалуй, единственный пример удачного внедрения сильной сюжетной линии в симулятор автомобильных гонок. Вам предстоит познакомиться с преступной жизнью американского города, работая «водителем по найму» в бандитской группировке.

78 **МОЙ БРАТ КАИН**



80 **УБИТЬ ТЕРМИНАТОРА, ИЛИ БИВИС И БАТТХЕД ПО-РУССКИ 2**

81 **АЛЬТЕРНАТИВНАЯ СТРАТЕГИЯ**

82 **ТАЙНА GORKY-17**

83 **ПРОГУЛКА ПО АЛЛЕЕ МИГОВ**



Служба F1

84

Post scriptum

86 **«ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ – ВЫИГРАЙ ДИСК!»: НОВЫЕ ИМЕНА И СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ**

87 **ИТОГИ АНКЕТИРОВАНИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «ДОМАШНЕГО ПК»**

88 **БОЛЬШАЯ ПОКУПКА-1**



ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Сергей Галушка
РЕДАКТОРЫ
Олег Данилов
Александр Птица
Роман Хархалис
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Сергей Светличный
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Владимир Лабазов
Александр Савченко
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Галина Миронова
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Дмитрий Сидоренко
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Олег Переверзов
Владимир Кочмарский
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

«Домашний ПК»
Свидетельство о регистрации КВ № 3514

Учредитель и издатель – ООО «ITC»

Генеральный директор Сергей Арабаджи

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции

Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией

Цветоделение и печать



Цена свободная

Подписной индекс 22615
в каталоге «Укрпошта», стр. 60

Тираж 11 000 экз.

Адрес редакции: 03110, Киев,
просп. Краснозвездный, 51
Телефоны:

секретариат	(044) 245 7203
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 245 7124
отдел распространения	(044) 244 8582
Факс:	(044) 245 7203
E-mail:	info@itc.kiev.ua
Web-сервер:	www.itc.kiev.ua

ITC

©1999 Издательство ООО «ITC»
Все права защищены



ГДЕ И КАК КУПИТЬ ПОДПИСАТЬСЯ

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
Издательство «ITC»
(044) 244-8582
«KSS»
(044) 212-0846, 245-2696
«Бизнес-пресса»
(044) 220-7664
«Офис-Сервис»
(044) 271-0577
«Саммит»
(044) 290-7763, 290-7106

ВИННИЦА
ЧП Клепач
(0432) 27-0701

ДНЕПРОПЕТРОВСК
Бочагова Т. В.
(0562) 93-1260
«Меркурий»
(0562) 44-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272

ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582
«СКД»
(0412) 20-8040

ЗАПОРОЖЬЕ
Никитин Р. Г.
(0612) 67-5628
«Пресса»
(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
«ОР-Пресс»
(05366) 2-58-33

ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 54-3540

ЛУЦК
«Периодика и консалтинг»
(03322) 7-0254

ЛЬВОВ
«Агенція 247»
(0322) 74-3223
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівські оголошення – кур'єр»
(0322) 97-0218
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 37-3503

ОДЕССА
«KSS»
(0482) 60-0938

ПОЛТАВА
Бутко А. А.
(05322) 7-2410

СЕВАСТОПОЛЬ
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
«Фактор»
(0652) 27-4431

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011
«Бизнес-пресса»
(0352) 25-1823
«Захидпресс»
(0352) 22-2564

ХАРЬКОВ
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

ХМЕЛЬНИЦКИЙ
«Из рук в руки»
(0382) 74-5102

ЧЕРНИГОВ
«Центр информ. разработок»
(0462) 17-8829

ЧЕРНОВЦЫ
«Пресс-Сервис»
(03722) 2-5009

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ

КИЕВА И ОБЛ.
КИРОВОГРАДА
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
«Багиры-Эко»
(0482) 44-3533
ЧП Клименко
(0482) 22-8340
«Югпресс»
(0482) 45-2868
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Грани»
пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»
«Политехник»
ХГПУ, корп. У2,
ул. Краснознаменная, 16

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«NOOS Ukraine»
ул. Красноармейская, 67/7
ул. Шота Руставели, 1/12
«1000 компьютерных мелочей»
ул. Крещатик, 27а
«GameLand»
просп. Воздухофлотский, 10
«Computerland»
ул. Дмитриевская, 2
«Uprint»
пл. Соломенская, 2
«Поэзия»
Майдан Незалежности
«Фолгат»
ул. Горького, 51
«Юпекс»
просп. Красных Казаков, 8

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Статус Кво»
просп. К. Маркса, 55
«Дом научно-технической книги»

ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
«Новая электроника»
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46

КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
пл. Советская, 1, к. 214
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв.1

ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2

ХЕРСОН
«Стиль-Плюс»
ул. 9-го января, 15, офис 68

ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32
«Ром»
ул. Смелянская, 33
«Дом творчества молодежи»

РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА

КИЕВ
«Artmaster»
(044) 216-0572
(044) 246-9860
«B&B International»
(044) 246-6221
(044) 246-6222
«Bates Ukraine»
(044) 269-8028
(044) 269-6722
«ITB»
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Publicity Creating»
(044) 238-8591
(044) 238-8595
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356

ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

COMPASS	С. 53
DATALUX	С. 35
GAME LAND	С. 23
K-TRADE	С. 8
LEXMARK	2-Я С. ОБЛ.
LG ELECTRONICS	С. 13
SEIKO EPSON CORPORATION	4-Я С. ОБЛ.
SPIN WHITE	С. 17
WWM	С. 39
АЛСИТА	С. 19
ВЕКТОР	С. 49
ВЕКТРА-СЕРВИС	С. 31
КОМПЬЮТЕР-ОФИС'99	С. 68
МОГОС	С. 48
ПИТ НТТ	С. 29
САМТРЕЙД	С. 9
ТАЛАН	С. 85

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу периодических изданий Украины на 1999 год: «Домашний ПК», индекс 22615, стр. 60, цена за месяц – 5,11 грн.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения издательства «ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения: тел. (044)244-8582

ЛОТЕРЕЯ

2 ИЗ 3

Теперь, выбрав и подписавшись на любые два наших издания, вы не только становитесь их читателем, но и участвуете в суперлотерее.

Разыгрываются персональный компьютер ACER и еще 10 замечательных призов.

УСЛОВИЯ ЛОТЕРЕИ

В розыгрыше призов принимают участие все, кто подписался на комплект из любых двух журналов издательства «ITC» на первое полугодие или на весь 2000 г.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ РОЗЫГРЫША

После окончания подписной кампании, в конце декабря, авторитетное жюри, состоящее из руководства издательства «ITC» и ряда компьютерных фирм, проведет розыгрыш призов по подписным талонам. Его результаты будут опубликованы в первых номерах журналов за 2000 г. Вручение призов состоится в офисе «ITC» в течение января 2000 г.

Для участия в розыгрыше необходимо всего лишь проинформировать нас до 20 декабря о том, что подписка оформлена, и сделать это следующим образом: после оплаты оригинал абонементного подписного талона следует отправить по почте в адрес издательства «ITC» (03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51). Желательно оставить себе ксерокопию талона.



СКАНЕР UMAX ASTRA 1220S PC
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ DATALUX.
Тел. (044) 244-8086



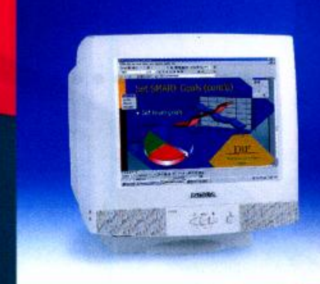
МОНИТОР SONY 17" MULTISCAN 200GST TRINITRON
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ «ЭЛКО».
Тел. (044) 252-7556



ИБП POWERWARE ONEUPS 420 VA
ПРЕДОСТАВЛЕН ДП «МАС ЭЛЕКТРОНИК».
Тел. (044) 220-6076

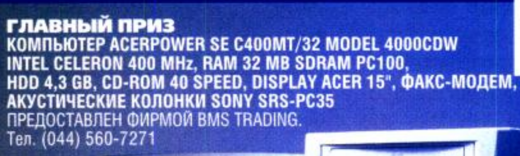


СКАНЕР MICROTEK PHANTOM 636PLUS СО СЛАЙД-АДАПТЕРОМ
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ SALTUS.
Тел. (044) 441-7432



МОНИТОР NOKIA 15" 449 ZA
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ MDM-SERVICE.
Тел. (044) 464-7777

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
КОМПЬЮТЕР ACERPOWER SE C400MT/32 MODEL 4000CDW INTEL CELERON 400 MHz, RAM 32 MB SDRAM PC100, HDD 4,3 GB, CD-ROM 40 SPEED, DISPLAY ACER 15", ФАКС-МОДЕМ, АКУСТИЧЕСКИЕ КОЛОНКИ SONY SRS-PC35
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ BMS TRADING.
Тел. (044) 560-7271







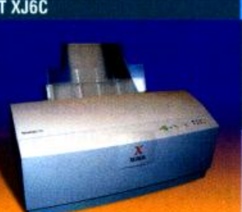
ФАКС-МОДЕМ ZYXEL U-336E
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ «ВЕКТОР-КИЕВ».
Тел. (044) 229-0682



ШЛЕМ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ UNION REALITY GEAR
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ «МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ СИСТЕМЫ».
Тел. (044) 238-8860



ПРИНТЕР XEROX DOCUPRINT XJ6C
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ GEROY CORPORATION.
Тел. (044) 228-7880



ВИДЕОКАРТА MICROSTAR MS-8802 RIVA TNT2 16M
ПРЕДОСТАВЛЕНА ФИРМОЙ ASN COMPUTERS.
Тел. (044) 241-4014





АНГЛО↔РУССКИЙ ЭЛЕКТРОННЫЙ СЛОВАРЬ LANGUAGE TEACHER ER 200D
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ «ЭКТАКО-УКРАИНА».
Тел. (044) 516-5276

ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ







hotline	Компьютерное обозрение	Домашний ПК
33603	33905	22615

ТЕННИС СО СКОРОСТЬЮ СВЕТА

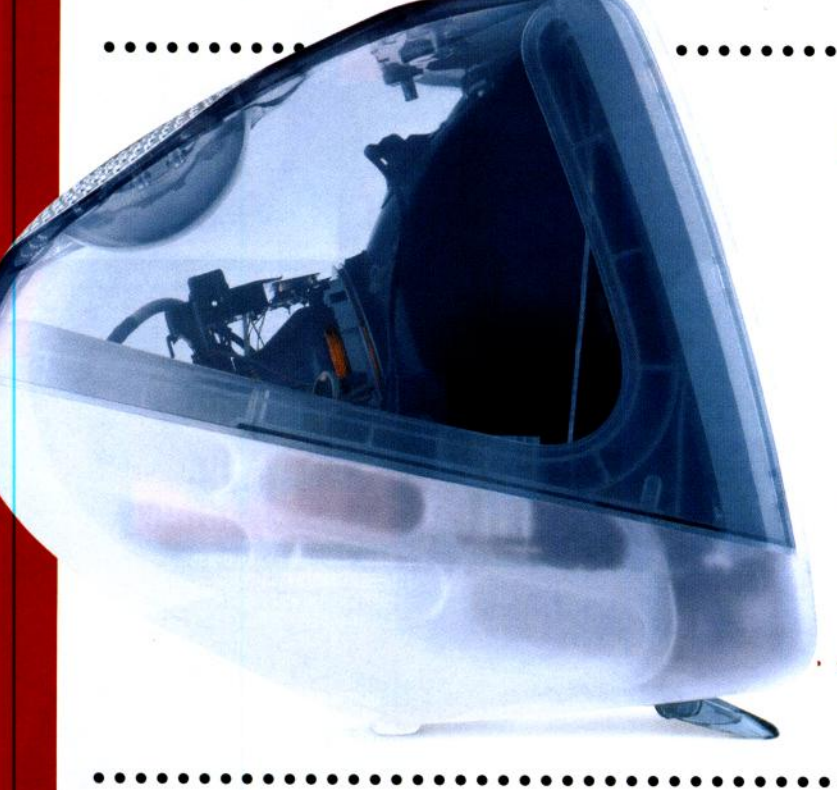
Не иссякает фантазия производителей игрушек. Компания Tiger, известная в первую очередь своей электронной зверушкой Фурби, выпустила новый высокотехнологичный игровой продукт – Laser Tennis.

Эта игрушка представляет собой небольшой теннисный стол, оснащенный источником света, который формирует на его поверхности световое изображение теннисного мячика. Игроки «отбивают» световое пятно (!) специальными ракетками, покрытыми отражающим материалом. В Laser Tennis можно играть друг с другом или же с электронным противником, причем предусмотрены четыре различных уровня сложности и скорости перемещения «мяча».

Стоит удовольствие виртуально поучаствовать в US Open всего $40.



Гиперболоид инженера Гарина в мирных целях



И ВНОВЬ iMAC, ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Представив портативный iBook и суперкомпьютер G4, Apple серьезно взялась за обновление серии iMac.

Новая линейка iMac делится на три группы: iMac, iMac DV и iMac DV Special Edition (который отличается совершенно не стандартной расцветкой – прозрачно-графитовой). Обновленные iMac оснащены: процессорами PowerPC G3 350–400 MHz; 64–128 MB памяти; графическим акселератором ATI Rage 128 VR; новой аудиосистемой, разработанной совместно с компанией Harman Kardon; «щелевыми» приводами CD-ROM и DVD-ROM (модели DV и DV SE). Процесс помещения CD- или DVD-диска аналогичен загрузке флоппи-диска в обычном компьютере. Apple особо отмечает чрезвычайно низкий уровень шумов, обусловленный отсутствием вентилятора.

Все новые iMac уже доступны через Apple Store и авторизованных реселлеров Apple. Примерная стоимость iMac в Украине, в зависимости от модели, колеблется в пределах от $1200 до $1750.

Заново рожденный iMac

ГИБКИЙ И МОБИЛЬНЫЙ

Компания Vadem – известный авторитет в области мобильных устройств – недавно объявила о выходе новой модели «носимого» компьютера (hand-held PC) в популярной серии Clio – C-1050.

«Карманный» ПК может похвастать более производительным процессором, модемом 56K, улучшенным дисплеем, увеличенным объемом памяти и внушительным списком ПО, которое входит в комплект поставки.

Оригинальная конструкция Clio, которая, кстати, часто фигурирует в рекламе этого продукта «Гибкость для всех!», позволяет применять для ввода информации как более или менее привычного вида клавиатуру, так и электронное перо (в последнем случае используется поставляемый вместе с Clio пакет распознавания рукописного текста CalliGrapher).

Clio C-1050 уже доступен в Северной Америке по цене $999.



Три в одном: «зеркальце», «планшет» и «настольный календарь»

КЛАВИАТУРА ДЛЯ ПУХА

Клавиатуры бывают разные. Беспроводные, полноразмерные, для ноутбуков, эргономичные, раскладывающиеся, оптимизированные для работы в Internet и т. д. А вот видели ли вы клавиатуры, посвященные литературным произведениям?

Компания KB Gear Interactive специализируется на выпуске необычных клавиатур, ориентированных на детей. Очередное «творение» фирмы называется The Learning Keyboard и создано оно по мотивам... сказки Александра Милна «Винни-Пух и все, все, все...». Как можно заметить на фотографии, в оформлении клавиатуры использованы три главных персонажа сказки – Винни, Пятачок и Тигра, а также небезызвестные воздушные шарики.

Нечего и говорить, что подобная забавная клавиатура поможет детям быстрей освоить работу на компьютере, а также сделает их общение с машиной более непринужденным. Пользователям Windows устройство обойдется в $50, а владельцам Macintosh – $100.



$50 – «бездвоздмездно, то есть дадом»

215 CD-ROM
или 1 FMD, что лучше?



А на эту карточку поместится всего 15 компактов

140 ГИГАБАЙТ (!) НА CD

Трехмерная запись на компакт-диск еще недавно считалась фантастической технологией будущего.

И вот компания C3D представила прототипы многослойных носителей информации, использующих явление флуоресценции, – десятислойный диск FMD-ROM стандартного формата (такого же, как у CD и DVD) емкостью 140 GB и дисковод к нему (Fluorescent Multi-layer Disk, FMD) и двадцатислойную карту памяти FMC ClearCard-ROM емкостью 10 GB (Fluorescent Multi-layer Card, FMC).

Благодаря возможности извлечения данных сразу из нескольких слоев достигается значительная скорость чтения – например, для карт памяти она может составить 1 GBps и более! Еще один немаловажный момент – дисковод FMD будет способен считывать информацию с дисков CD и DVD.

COMPAQ В КАРМАНЕ

Корпорация Compaq Computer представила две модели серии Aero – портативные органайзеры на базе Windows CE.

Compaq Aero 1530 с монохромным дисплеем является самым тонким устройством подобного класса – его толщина составляет всего 1,27 см. Ионолитиевая батарея обеспечивает до 14 часов непрерывной работы. Вместе с Aero поставляется набор прикладных программ для работы с текстом, электронными таблицами, графикой и звуком. Стоимость Aero 1530 – всего $299 в комплекте со стыковочной станцией, блоком питания, двумя электронными перьями и автомобильными аксессуарами.

Более совершенная модель 2180 может похвастать отражательным TFT-дисплеем (65 тыс. цветов), позволяющим работать при прямом солнечном освещении, большим объемом памяти – 24 MB – и комплектуется модернизированным программным обеспечением. Ее стоимость – $449.

До чего дошел прогресс – сверхтонкая Windows на сверхтонком ПК



Мышь и перо – неразлучная парочка



БЕСПРОВОДНЫЕ МЫШЬ И ПЕРО ОТ WACOM

Компания Wacom анонсировала комплект для начинающих дизайнеров, в который вошли планшет, беспроводные перо и мышь.

За $110 пользователь получает инструмент для рисования и управления курсором. Перо чувствительно к нажатию (512 уровней), оснащено «резинкой» на обратной стороне и работает без батареек, поэтому его масса всего 11 г (!). Мышь также беспроводная, без элементов питания и шарика. Чувствительность механизма позиционирования составляет 1000 dpi (!). Оба инструмента работают с планшетом, который подключается как к COM-порту, так и к шине USB.

В комплект поставки входит и ПО: Painter Classic от MetaCreations, модуль PenTools, обеспечивающий поддержку нажатия в Photoshop, PenOffice SE от Paragraph, позволяющий снабжать документы Microsoft Office рукописными подписями и комментариями, а также хранитель экрана Cyber-SIGN, использующий в качестве пароля автограф владельца.

НОВЫЕ PRESARIO – ДЛЯ ДОМА И ДЛЯ РАБОТЫ

Компания Compaq Computer представила новые настольные модели в серии Presario.

Система 3550 с 15-дюймовым TFT-монитором, помимо приятного глазу дизайнерского решения в темно-синих тонах, содержит процессор Intel Celeron 500 MHz, клавиатуру Easy Access Internet Keyboard, привод CD-RW и плоскую акустическую систему Monsoon с сабвуфером.

В ближайшее время выйдут также Presario 5400 и 5900Z. Модель 5400 стоимостью до $500 включает процессор AMD-K6-2 450 MHz, жесткий диск размером 6 GB, модем 56K и Internet-клавиатуру. За $2185 можно приобрести Presario 5900Z с процессором Athlon 700 MHz, 17-дюймовым монитором, устройством CD-RW, цифровым модемом Max Digital, работающим на максимальной скорости 4 Mbps, и высококачественной 400-ваттной акустической системой Klipsch с пятью активными колонками.



Кроме сабвуфера, все остальное – плоское





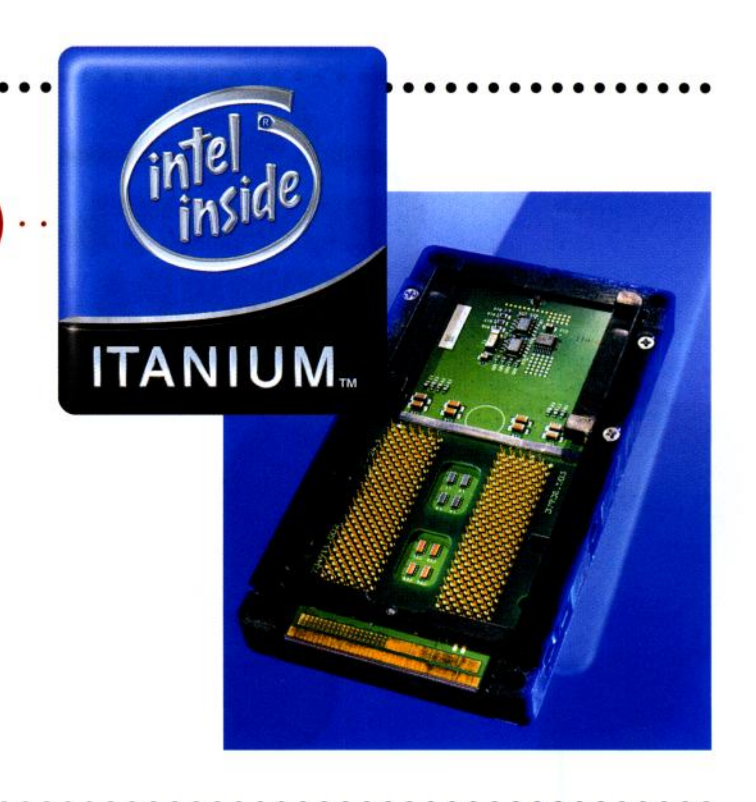
КАССЕТНЫЙ MP3-ПЛЕЙЕР

Продолжая тему портативных MP3-проигрывателей, нельзя обойти вниманием оригинальное решение совместимости современных MP3-устройств с огромным парком обычных кассетных магнитофонов, музыкальных центров и плейеров.

Устройство C@MP CP-10, выпускаемое корейской компанией Human Information Technology, выполнено в виде традиционной магнитофонной кассеты. Вы можете вставить ее в самый обычный бытовой проигрыватель и наслаждаться качественной MP3-музыкой. C@MP передает сигнал непосредственно на звукоснимающую головку магнитофона.

Кроме того, в комплект входит корпус с клавишами управления и разъемом для подключения наушников, что позволяет использовать его автономно. C@MP поставляется в вариантах с 32 и 64 MB памяти и подключается к ПК через порт USB.

Джип среди MP3 – проигрывается везде



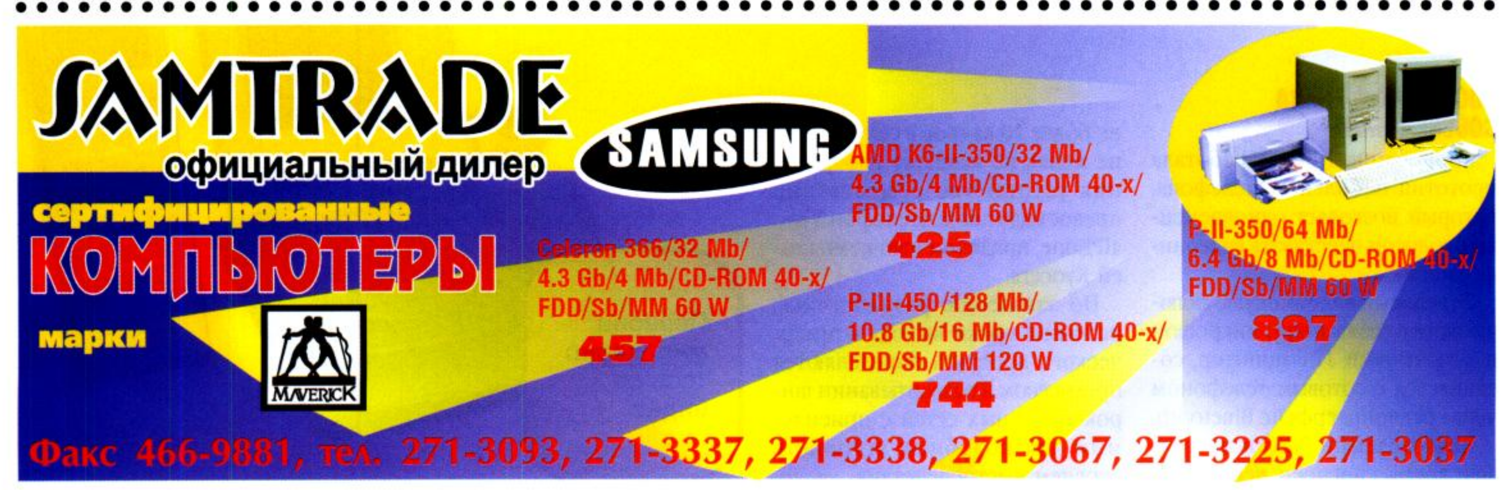
III – Itanium Intel Inside

НАСЛЕДНИКА PENTIUM ЗОВУТ ITANIUM

В раскрутку торговой марки Pentium корпорацией Intel вложены огромные средства, неудивительно, что для нового процессора компания искала название, близкое по звучанию к предыдущему и указывающее на возросшую мощь CPU.

В итоге корпорация присвоила первому 64-битовому процессору, ранее известному под названием Merced, торговую марку Itanium, созвучную с английским словом «titanium» (титан) и Pentium.

Как это обычно происходит с новыми процессорами, вначале областями применения Itanium станут серьезные рабочие системы и серверы. Но мы-то знаем, что в конце концов, когда-нибудь, процессор появится и в домашних системах. Производительность «титана» составит около 6 млрд. операций с плавающей запятой в секунду.



ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА SONY

Компания Sony представила цифровой плейер Memory Stick Walkman, своеобразную альтернативу получившим широкое распространение MP3-плейерам. В отличие от них новый Walkman использует разработанный самой Sony формат ATRAC3. Sony считает, что в будущем миниатюрные записывающие устройства станут использовать этот формат, являющийся лучшим решением, нежели MP3.

Связь Memory Stick Walkman с ПК осуществляется через порт USB. В качестве носителей информации применяются карты памяти Memory Stick от Sony емкостью 32 и 64 MB. «Палочка» с номиналом 64 MB позволяет хранить около 80 минут аудиозаписи.

Предполагается, что в Японии Memory Stick Walkman стоимостью $430 появится в продаже в декабре. Блоки памяти MagicGate Memory Stick будут доступны по цене $129 за 32 MB и $210 – за память удвоенной емкости. Прямо скажем, недешево.

Что лучше – плейер размером с зажигалку... или со спичечный коробок?



3DFX ПЕРЕКЛЮЧАЕТСЯ НА ВЫПУСК ГЕЙМПАДОВ?

Всемирно известный производитель видеоакселераторов, 3dfx Interactive, совместно с компанией Interact выпустила новый... геймпад. Hammerhead FX – первый в мире подобный игровой контроллер для PC, в котором реализована технология обратной тактильной связи, Force Feedback. По дизайну Hammerhead FX напоминает контроллеры от Gravis и одновременно – знаменитый Dual Shock для Sony Playstation.

Контроллер оснащен десятью программируемыми кнопками, восьмипозиционным переключателем направлений и двумя аналоговыми джойстиками. Для работы геймпад требует наличия двух «пальчиковых» батареек. Стоит это счастье настоящего игрока всего $40.

Чем ответят на подобный шаг компании NVidia и S3 – пока неизвестно.

Для работы наличие в системе Voodoo-акселератора не обязательно. Но желательно

ПОСМОТРИ В ГЛАЗА СОБЕСЕДНИКУ

Корпорация NEC разработала прототип мобильного телефона, который позволяет одновременно с голосом передавать видеоинформацию.

Отдельный видеомодуль, включающий в себя камеру, микрофон и 2-дюймовый TFT-монитор, соединяется с сотовым телефоном через радиоинтерфейс Bluetooth.

Видеотелефон NEC в настоящее время способен передавать не более 10 кадров в секунду. Тем не менее по качеству изображения устройство существенно превосходит видеотелефон VisualPhone, предлагаемый компанией Kyocera.

По заявлению разработчика, реальные сроки выхода коммерческого продукта определяются прогрессом в развертывании широкополосных сетей с приемлемым для подобных устройств уровнем быстродействия.



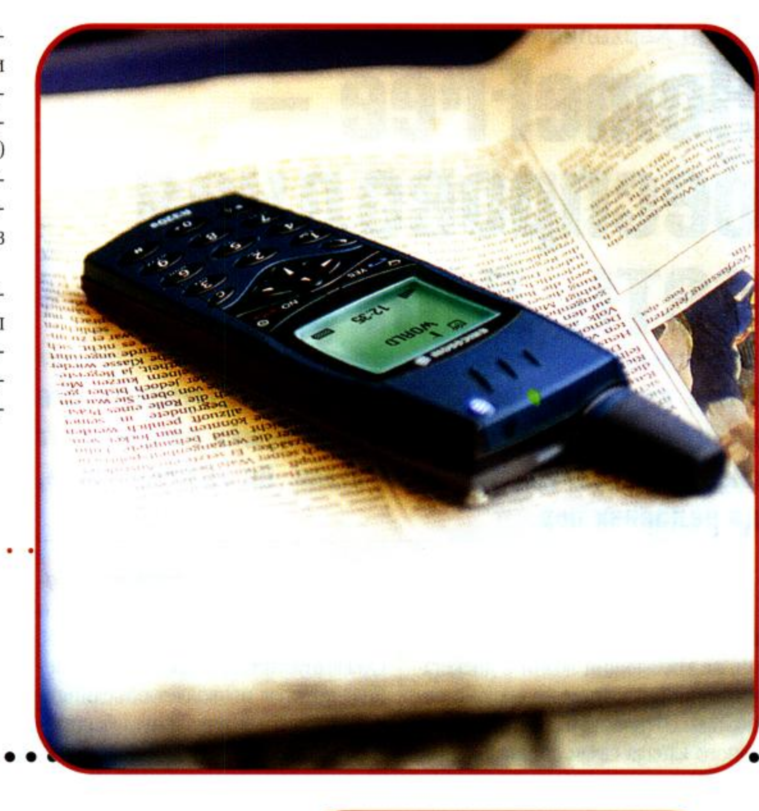
Позвони мне, давно тебя не видел

В INTERNET – С МОБИЛЬНОГО ТЕЛЕФОНА

Компания Ericsson объявила о выпуске нового двухдиапазонного (GSM 900/1800) мобильного телефона R320, который, кроме своих «прямых обязанностей», также обеспечивает доступ к ресурсам WWW.

Полученная информация отображается на пятистрочном дисплее. Устройство массой 100 г и габаритами 130 × 50 × 13 мм должно составить конкуренцию ранее появившемуся аппарату Nokia 7100. Кроме сугубо телефонных функций (в том числе и цифровой записи коротких голосовых заметок), встроенного модема для передачи данных, R320 имеет календарь и средство персонализации. С компьютером новый терминал связывается через инфракрасный порт.

Ожидается, что активные продажи придутся на первый квартал 2000 г. Пользователи смогут выбрать корпус одного из трех цветов – голубого, красного и фиолетового.



Вся Internet – на дисплее мобильного телефона

Сегодня трудно понять, где ноутбук, где PDA

PSION REVO – МОБИЛЬНАЯ НОВИНКА

Британская компания Psion объявила о выходе нового цифрового ассистента Revo, которому прочат стать соперником Palm Pilot.

PDA массой 200 г и размером с футляр для очков содержит процессор с тактовой частотой 36 MHz, 8 MB памяти, чувствительный к нажатию монохромный экран 480 × 160 пикселов и ИК-порт для связи с ПК. Новинка от Psion использует операционную систему EPOC 5, разработанную специально для портативных ПК. Для данной ОС существуют средства работы с Web и электронной почтой, а также утилита синхронизации данных с сотовыми телефонами.

Помимо меньшей стоимости, $400, Revo отличается от моделей Palm полноценной QWERTY-клавиатурой, хотя это несколько увеличивает размеры устройства. Psion также выпустила модем, обеспечивающий возможность работать с Internet с производительностью до 9,6 Kbps при сотовом подключении и до 56 Kbps на проводных линиях.

НЕ ИГРАЙТЕ В ИГРЫ – ПОЧУВСТВУЙТЕ ИХ

Разговоры о создании компьютерной мыши, поддерживающей технологию force feedback, идут уже давно, существовал даже ее прототип, выпущенный компанией Immersion, – Feel it! Mouse, но широкого распространения эта модель не получила.

И вот не так давно за создание подобного устройства взялась признанная миллионами геймеров компания Logitech. Ее вариант мыши с обратной связью называется WingMan Force Feedback Mouse и должен вскоре появиться на прилавках магазинов.

Мышь будет поставляться со специальным ковриком, поддерживать обратную тактильную связь при работе в Windows и Internet (технология Feel it) и реализовывать эффекты отдачи в играх. Кроме того, устройство может эмулировать джойстик, хотя не понятно, как будет происходить управление газом, рулем и другими авиационными «причиндалами».

WingMan Force Feedback Mouse подключается к порту USB и стоит около $100.



Удобно ли целиться, когда тебя все время «подбивают»?

Роман Хархалис

HomeFree – беспроводная сеть для дома



У вас дома есть сеть? Говорите, не домашнее это дело? Ведь для ее обслуживания нужен целый штат специалистов. Да, так оно и было. По крайней мере, до недавних пор.

Локальная компьютерная сеть – «это не только ценный мех», но и эффективный обмен файлами, не требующий возни с дискетами, и доступ к Internet сразу с нескольких ПК при наличии только одного канала связи с провайдером, и, конечно же, многопользовательские игры. Об отсутствии возможности лишний раз сразиться с настоящим противником жалеет не один поклонник Quake, обреченный на бесконечное истребление тупых монстров. И при этом в соседней квартире так же изнывает от желания повоевать другой квакер, а в доме напротив – еще двое-трое. Хорошо студентам крупных столичных вузов: во многих общежитиях функционируют полноценные компьютерные сети, а многопользовательские баталии не менее популярны, чем распитие пива и общение с прекрасным полом. А как же быть жителям обычных многоэтажек?

Казалось бы, нет ничего сложного в том, чтобы связать кабелями несколько ПК, расположенных друг от друга на расстоянии в пару десятков метров. Но это только на первый взгляд. Каждый, кто хоть раз участвовал в подключении компьютера к локальной сети, наверняка знает, что дело это не из легких. Очень часто сетевая карта и соответствующее программное обеспечение вроде бы установлены правильно, но связи нет. Устранение таких неполадок может затянуться не на один час даже при помощи целой команды знающих свое дело техников. И очень часто виной всему бывают неисправные или неправильно подсоединенные кабели...

А нельзя ли создать компьютерную сеть... вообще без проводов? Ведь тогда отпадут все проблемы, связанные с прокладкой кабеля и многократной проверкой контакта. Именно по этому пути и пошла компания Diamond, известный производитель разнообразных устройств и комплектующих для домашних ПК. Она выпустила сетевую карту HomeFree, которая позволяет объединять компьютеры в локальную беспроводную сеть с передачей данных посредством радиосигнала.

Устройство это разрабатывалось, как нетрудно догадаться, с расчетом на владельцев компьютеров в США, Европе или Японии, для которых вполне актуальна концепция «второго ПК в доме». Да, у них не так уж редко встречается ситуация, когда у папы свой компьютер (естественно, большой и мощный, а очень часто даже портативный), у мамы – свой, поменьше, а у любимого отпрыска – личная мультимедийная игровая машина. Передавать файлы между этими системами нужно практически постоянно, а «ходить» в Internet с каждого из них, а не только с одного, «привилегированного» – весьма желательно. Вот вам и все основания для создания локальной сети в одной, отдельно взятой квартире.

Pro et Contra

- ☺ **возможность создания полноценной сети на дому**
- ☺ **отсутствие необходимости прокладки кабеля**
- ☺ **совместное использование одного подключения к Internet**

- ☹ **сравнительно небольшое быстродействие**
- ☹ **довольно высокая цена**

Возможности HomeFree вполне достаточны для всех этих целей. Карта выпускается в нескольких модификациях, рассчитанных на установку в слот шины PCI или ISA (для настольных ПК) или в разъем PCMCIA (для ноутбуков). Правда, построенную с ее помощью сеть нельзя назвать сверхбыстродействующей – максимальная скорость передачи данных в ней не превышает 1 Mbps. Так, копирование файла объемом 25 MB с одного ПК на другой через HomeFree заняло 10 минут, что, в общем-то, не так уж мало. Но даже такой производительности хватает для игр (в свое время мы устроили сражение в Quake III по беспроводной сети и никаких задержек при этом не наблюдали), а уж для путешествий по Internet – и подавно. Расстояние, на котором обеспечивается устойчивая связь, – до 50 метров. Кстати, поставляемый с картой программный маршрутизатор WinNAT, будучи установленным на компьютере, подключенном к Internet, позволяет всем остальным участникам сети путешествовать по World Wide Web без открытия дополнительных учетных записей у провайдера.

HomeFree – это возможность обмениваться файлами с соседями по дому, играть с ними в компьютерные игры, использовать одно подключение к Internet... И при этом – никаких кабелей!

«Ну вот, рассказали нам про второй компьютер в доме, сейчас про третью яхту в семье начнут», – подумает скептически настроенный читатель. Да, «ячеек общества», располагающих хотя бы одним ПК, в нашей стране пока меньше, чем того хотелось бы. Что уж говорить о тех, у кого домашних компьютеров по два и больше. Но это отнюдь не должно служить причиной снижения интереса к HomeFree. Помните наш рассказ о соседях-квакерах? А теперь представьте себе, что один из них имеет выход в Internet. Если все остальные смогут с ним договориться, то получат доступ к Сети, не обращаясь дополнительно к провайдеру.

Вот вам готовый рецепт: создаем сеть HomeFree, устанавливаем на одной из машин WinNAT, подключаем ее к Internet по каналу с неограниченным доступом – и пользуемся ресурсами Сети в свое удовольствие. А счета провайдера оплачиваем сообща, что, конечно же, намного дешевле, чем по отдельности. Но здесь нужно учесть два обстоятельства: во-первых, для комфортной работы канал связи с провайдером должен быть достаточно качественным, а во-вторых, если этот доморощенный сервер по каким-либо причинам придется выключить или перезагрузить, все участники сети потеряют доступ к WWW до тех пор, пока он снова не заработает.

Пожалуй, такой «Internet в складчину» – один из наиболее очевидных вариантов выгодного использования беспроводной сети. Со временем экономия денег с лихвой окупит стоимость плат HomeFree. Так что домашняя сеть – это не только приятно и удобно, но и полезно. А с использованием новых адаптеров от Diamond – еще и легко.

Ориентировочная цена – $105.
Продукт предоставлен компанией «ОКТА»: тел. (044) 517–3256

Публикуется на правах рекламы

Flatron – лучший выбор для требовательного домашнего пользователя

Сегодня покупка монитора, наверное, как никогда – дело и простое и сложное одновременно. На рынке существует масса предложений самых различных моделей, но это в свою очередь порождает проблему выбора. Не секрет, что если речь заходит о домашней системе, то монитор – это та часть ПК, на покупке которой не стоит экономить. А поэтому имеет смысл знать о новейших разработках в данной сфере.

Компания LG Electronics, признанный лидер на рынке мониторов, предлагает одно из своих последних достижений – серию Flatron, которая выгодно отличается от конкурирующих продуктов.

Помимо того что Flatron удовлетворяет всем мыслимым и немыслимым стандартам в данной области, это одно из первых устройств с абсолютно плоским экраном. Если вы хоть раз работали за компьютером, вас, наверное, не стоит убеждать, насколько это важно.

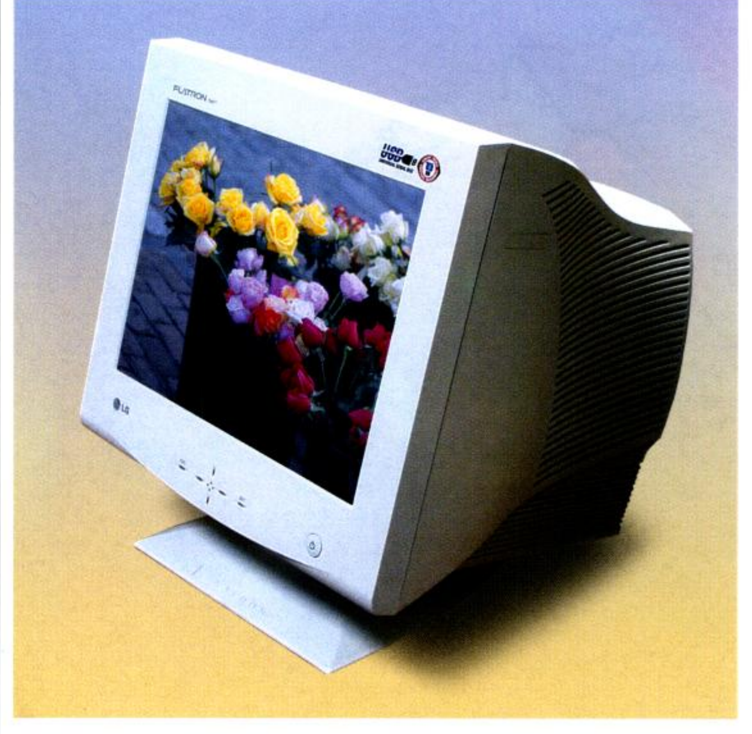
Итак, каким же образом удалось достичь таких результатов?

Для того чтобы создать Flatron, компания LG Electronics разработала ряд новых технологий, в основу которых, прежде всего, было положено использование плоской растянутой маски – FTM (Flat Tension Mask). В отличие от решений других компаний, это позволило избежать каких бы то ни было искривлений поверхностей экрана в трубках мониторов. В результате три поверхности Flatron – плоские на все 100%: поверхность экрана, внутренняя поверхность и поверхность изображения. Таким образом, это абсолютно плоский монитор.

Что же касается трубок новых дисплеев, то в них применена теневая маска щелевого типа, которая располагается почти вплотную к стеклянной панели, где нанесены полоски фосфора, и каждая щель в маске соответствует только одной из них, при этом их шаг составляет 0,24 мм. Такая схема формирования изображения называется Near contact Exposure (что можно перевести как «засветка с ближним контактом»).

В кинескопе используется одна электронная пушка, и поэтому в подобной конструкции нет проблем со сведением лучей, но зато необходимо при сборке трубки очень точно совместить маску с нанесенными на панель полосками фосфора. Секреты этого процесса являются интеллектуальной собственностью LG. После точного позиционирования маска с помощью лазерной сварки крепится к экранной панели трубки. В результате плоский экран формирует изображение, которое можно наблюдать без искажений под любым углом.

Теперь от теории перейдем к практике и рассмотрим сам продукт поближе. Первое, что бросается в глаза, даже когда монитор еще не включен, – это наклейка с логотипом USB. Наличие в устройстве концентратора универсальной последовательной шины значительно упростит вашу жизнь и позволит свести к минимуму проблемы с подключением дополнительной периферии.





При дальнейшем знакомстве с монитором вас ожидает еще одно открытие – оригинальная система управления экранным меню. Кроме интересного дизайна, можно отметить сенсорные кнопки, реагирующие даже на легкое прикосновение, которое к тому же сопровождается негромкими звуковыми сигналами (впрочем, если они вас начнут раздражать, их можно отключить с помощью того же меню). Богатый набор функций экранного меню – также отличие мониторов LG.

Модель позволяет устанавливать максимальное экранное разрешение 1600 × 1200 пикселов при частоте кадровой развертки 75 Hz, при уменьшении разрешения до 1280 × 1024 кадровая частота может быть увеличена до 85 Hz.

Работать с монитором удобно и приятно еще и благодаря тому, что на экран нанесено специальное покрытие, которое полностью устраняет блики и отражения.

Стоит еще упомянуть и тот факт, что мониторы Flatron в октябре прошлого года получили шведский сертификат TCO'99, предъявляющий жесткие требования к электромагнитному излучению устройств. А в июне этого года Flatron был удостоен знака EU ECO Label, который подтверждает экологичность этого продукта.

Подытоживая все сказанное, можно отметить, что если вы стремитесь идти в ногу со временем и хотите иметь на своем домашнем ПК неискривленное изображение, яркие, сочные цвета, легко различимые оттенки, хорошо читаемый текст и полную безопасность в работе, последнее достижение LG Electronics – устройства Flatron – это ваш выбор.

Официальный дилер LG Electronics
компания NOOS:
тел. (044) 265-5491, 265-5478.
Представительство LG Electronics
в Украине:
тел. (044) 490-2720, 490-2721



Мышь – это важно! Или Нашествие «грызунов»

Олег Данилов

До сих пор не понимаю, как пользователи Mac'ов обходятся одной кнопкой?

Порой при покупке компьютера можно наблюдать следующую картину: мощнейшие системы, оснащенные самыми быстрыми процессорами, большим объемом памяти и видеоакселераторами последнего поколения, комплектуются простенькими мышками неизвестного происхождения. Да и покупатель зачастую заканчивает описание необходимой ему конфигурации ПК словами: «...и какую-нибудь мышь».

Ситуация странная, чтобы не сказать парадоксальная. Да, мышь не повысит скорости в модных играх и не улучшит качества картинки на мониторе, но это именно то устройство, которое, наряду с клавиатурой, делает вашу работу и развлечения комфортными. А за комфорт, как известно, можно отдать многое. К тому же «страшные сказки» о профессиональной болезни пользователей ПК – кистевом туннельном синдроме – не являются выдумкой врачей-перестраховщиков. Все, кто постоянно и подолгу работает за компьютером, могут подтвердить существование этого профзаболевания. В США, например, оно считается одной из самых серьезных опасностей, подстерегающих пользователей. Единственная возможность избежать возникновения неприятных ощущений в кисти – это комфортабельное размещение рук. А это, в свою очередь, напрямую зависит от эргономичных свойств мыши.

К тому же не следует забывать, что именно этот манипулятор особенно активно используется игроками, и от его «качества», при прочих равных условиях, зачастую зависит победа в сетевых баталиях. Не секрет, что многие геймеры, принимающие участие в чемпионатах, предпочитают пользоваться собственной мышью и ковриком. Так что мы рекомендуем нашим читателям со всей ответственностью подойти к выбору этого важного для домашнего ПК устройства.

Сейчас в Украине представлено огромное количество мышей как от ведущих производителей, так и от компаний малоизвестных. Мы решили собрать в этом обзоре как можно больше устройств, чтобы определить среди них достойнейших.

LOGITECH PILOT MOUSE

«ДПК»-рейтинг ●●●●○
Цена 22 грн

Мыши производства Logitech всегда считались одними из лучших. По большому счету, эта фирма наряду с Microsoft является законодателем «мышиной моды». Logitech Pilot Mouse – одна из старых моделей фирмы, в настоящие время снятая с производства. Подобными двухкнопочными манипуляторами оснащались до последнего времени многие модели компьютеров brandname (HP, Compaq и др.), да и сейчас они еще продаются в Украине. Несмотря на достаточно простой дизайн, прозванный пользователями «капелькой», мышь очень приятно лежит в руке, наиболее комфортно использовать ее с поливинилхлоридным ковриком малой шероховатости. Существуют варианты этой модели для COM-порта и для PS/2.

LOGITECH FIRST MOUSE SUPER

«ДПК»-рейтинг ●●●●○
Цена 38 грн

Эта модель Logitech, также снятая с производства, имеет дизайн, схожий с предыдущей мышью. Из-за наличия третьей кнопки манипулятор получился более широким и тяжелым, чем Pilot Mouse. Мышь комфортно располагается в руке (пальцы и кисть занимают оптимальное положение), имеет очень плавный ход и великолепно подходит для поливинилхлоридных ковриков малой/средней шероховатости, а также текстильных ковриков. Мышь продается в двух вариантах – для COM-порта и для PS/2. Наличие третьей кнопки (именно кнопки, а не колесика и т. п.) – достаточно редкое в современных моделях – позволяет рекомендовать эту мышь для игроков, которые активно ее используют (особенно в 3D-action).

LOGITECH FIRST MOUSE TREE BUTTON

«ДПК»-рейтинг ●●●●◐
Цена 38 грн



Несмотря на отсутствие в названии слова Super, это более поздняя модель Logitech. Аналогичный дизайн используется во многих современных продуктах фирмы. Как и в предыдущих случаях, есть два варианта устройства – COM и PS/2. Эта небольшая трехкнопочная мышь более легкая и узкая, чем описанная выше, и может не подойти людям с большими и широкими ладонями. Она обладает удивительно плавным ходом (поливинилхлоридный коврик малой шероховатости), высокой точностью, потрясающей надежностью и долговечностью, а также более эргономичной формой, чем предыдущая модель. Пожалуй, именно эта мышь – лучший выбор среди недорогих продуктов Logitech, как для игр, так и для повседневной работы.

LOGITECH PILOT WHEEL MOUSE

«ДПК»-рейтинг ●●●●◐
Цена 168 грн

Одна из самых простых современных мышей Logitech. Имея дизайн предыдущей модели, Pilot Wheel Mouse оснащена двумя кнопками и колесиком прокрутки, выполняющим роль третьей кнопки. Устройство подключается как к разъему PS/2, так и к COM-порту. Манипулятор приятно лежит в руке и великолепно подходит практически к любому типу ковриков, кроме текстильных. Ход у этой мыши несколько инерционный, хотя и достаточно плавный. Колесико прокрутки служит для скроллинга экрана, для этих же целей его удобно использовать в стратегических играх. «Шаг» прокрутки, так же, как и функции кнопок, настраивается с помощью ПО Mouse Ware 8.03.

LOGITECH CORDLESS WHEEL MOUSE

«ДПК»-рейтинг ●●●●●
Цена 307 грн



Эта мышь похожа на описанную выше и отличается от нее измененным, более эргономичным дизайном и... отсутствием кабеля. Cordless Wheel Mouse использует беспроводную связь с компьютером. К разъему PS/2 или COM подключается приемник, позволяющий манипулятору работать на расстоянии до 2 м (по паспорту). Мышь оснащена двумя батарейками типа AAA, имеет две кнопки и колесо прокрутки, совмещенное с третьей кнопкой. Утяжеленное за счет батареек устройство удобно лежит в руке и легко перемещается по поливинилхлоридным и текстильным коврикам. Работа с Cordless Wheel Mouse требует адаптации. Мышь, не ограниченная натяжением шнура, может выйти из зоны приема, и управление будет утеряно.

LOGITECH TRACKMAN MARBLE+

«ДПК»-рейтинг ●●●●●
Цена 283 грн



Трекболы редко применяются с настольными ПК... если это не трекболы Logitech. Данное устройство использует технологию Marble sensing. Красный шар из приятного на ощупь материала покрыт узором из точек. Они освещаются лучом света, по отражению которого и фиксируется перемещение. Шарик трекбола не подвержен загрязнению и не чувствителен к царапинам. Устройство может подключаться к COM-порту или PS/2. Манипулятор имеет стильный, эргономичный дизайн – рука как бы обволакивает трекбол. Две кнопки и совмещенная с колесиком прокрутки третья реализуют все возможные функции. Нам показалось, что TrackMan Marble+ утомляет руку меньше, чем мышь.

КАК ВЫБРАТЬ КОВРИК ДЛЯ МЫШИ

Ты бы еще тапочки для тараканов заказала!
(Из анекдота)

Если уж мышам уделяется не очень большое внимание, то что говорить о ковриках для них. При выборе этого аксессуара многие зачастую полагаются лишь на собственные ощущения и порой забывают, что сам по себе он ничего не значит. Да, рука «чувствует» себя по-другому на ламинированной или матерчатой поверхности, но не это главное.

Выбирая «место обитания мыши», обращайте внимание в первую очередь на устройство, для которого данный коврик предназначен. Старайтесь построить своеобразную систему «коврик–мышь», ведь один и тот же манипулятор ведет себя по-разному на различных типах покрытия. Мы собрали несколько распространенных видов ковриков и решили составить их классификацию. Кстати, в тексте, посвященном каждой из мышей, вы найдете и рекомендации по выбору соответствующего ей «полигона».

Итак, мышиный коврик состоит из резинового основания (более или менее гладкого) и покрытия, которое характеризуется типом материала и шероховатостью поверхности. Кроме того, «мышкодромы» различаются толщиной. Предпочтительней использовать коврики с толстым основанием из пористой резины с тиснением, что препятствует скольжению по столу.

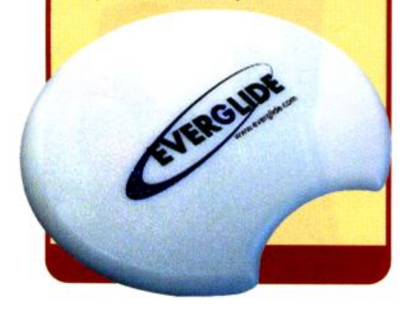
Покрытие коврика может делаться из различных ма-



териалов, быть статическим или антистатическим. В последнем случае на нем будет меньше скапливаться пыли, а следовательно, реже загрязняться колесико мыши. Среди покрытий наиболее распространены: полиуретан ламинат, поливинилхлорид, текстиль, импрегнированный (пропитанный) текстиль или кожа (встречается достаточно редко и подходит не для всех мышей).

Для каждого типа материалов можно условно выделить три степени шероховатости поверхности: низкую, среднюю и высокую. Естественно, более шероховатые коврики позволяют лучше управлять курсором, более гладкие – приятней для руки. Для мышей с оптической системой позиционирования, которые практически не представлены в Украине, требуются специальные коврики с оптическими метками, которые идут в комплекте с манипулятором.

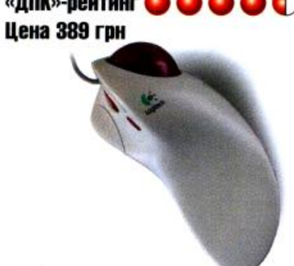
Наконец, коврики отличаются по форме. Чаще других встречаются изделия стандартной прямоугольной, реже круглой и других форм. По нашему мнению, для работы больше подходит прямоугольный «ковер», для игр жанра 3D-action удобней круглое изделие. И напоследок, полюбуйтесь на коврик, предлагаемый для игры в Quake фирмой EverGlide. Кроме необычной эргономичной формы, его отличает специальное шероховатое покрытие, облегчающее точное прицеливание. В разработке этого оригинального продукта принимал участие «профессиональный» игрок в Quake – Paul Baldovin (Headhunter).



LOGITECH TRACKMAN MARBLE FX

«ДПК»-рейтинг

Цена 389 грн



Этот трекбол имеет еще более авангардистский дизайн, чем предыдущая модель. Все функции устройства идентичны TrackMan Marble+, за исключением отсутствующего здесь колесика прокрутки. Вместо него используется кнопка активации прокрутки с помощью шарика трекбола, который у этой модели крупней. Всего же у TrackMan Marble FX четыре кнопки, причем три из них расположены под большим пальцем, и лишь одна – под безымянным. Сам шарик трекбола можно прокручивать как сверху, так и сбоку через специальный паз. Именно из-за достаточно непривычного дизайна нам показалось, что TrackMan Marble FX менее удобен, чем его младший собрат, но, вероятно, к этому можно привыкнуть.

MICROSOFT INTELLIMOUSE

«ДПК»-рейтинг

Цена 47 грн



Классическая модель от Microsoft. Дизайн в форме запятой с приподнятой задней частью рассчитан на большую ладонь. Мышь приятно лежит в руке, хотя по эргономичности не дотягивает до Logitech. Устройство подключается к порту PS/2, имеет две кнопки и колесико скроллинга с третьей. Все мыши Microsoft работают с ПО Intelli Point, позволяющим настроить такие параметры, как «поиск» кнопок диалоговых окон, замедление на кнопках меню, поиск указателя, скрытие курсора при наборе текста, скорость скроллинга и т. д. Ход мыши чуть туговат, лучше всего использовать ее с поливинилхлоридными ковриками высокой шероховатости, а также с mousepad из импрегнированного текстиля.

MICROSOFT INTELLIMOUSE PRO

«ДПК»-рейтинг

Цена 708 грн



Более старая модель IntelliMouse. Она отличается от предшественницы дизайном и прорезиненной нижней частью. Приподнятая центральная часть и еще больший размер делают ее удобной далеко не для всех. Мы не смогли выработать общего мнения об IntelliMouse Pro. Одним показалось, что мышь очень удобна в работе, другие же считают, что предыдущая модель лучше. Как и IntelliMouse, версия Pro подключается к разъему PS/2 и содержит две кнопки и колесико скроллинга (третья кнопка). Функции ПО и рекомендации по использованию те же. В последнее время появились китайские подделки серии IntelliMouse, неотличимые от оригинала по виду, которые могут, однако, превратить работу в настоящий ад.

MITSUMI MOUSE

«ДПК»-рейтинг

Цена 29 грн



Манипуляторы производства Mitsumi можно по праву назвать народными. По сей день этими контроллерами оснащается львиная доля компьютеров, собранных в Украине. Простой, без изысков дизайн, небольшой размер и высокая надежность этих манипуляторов сделали их этакими «рабочими лошадками» на домашних ПК многих пользователей. Мышь удобно лежит в руке и отлично работает со всеми типами ковриков, обеспечивая легкий, плавный ход и точное позиционирование. Благодаря легкому «клику», высокой надежности и удобной форме эти манипуляторы получили заслуженное признание у игроков. Есть варианты Mitsumi Mouse как для COM-порта, так и для PS/2.

MITSUMI SCROLL MOUSE

«ДПК»-рейтинг

Цена 58 грн



Старшая модель Mitsumi оснащена трехпозиционной кнопкой, заменяющей колесико скроллинга. Дизайн несколько улучшен и устройство в целом представляет собой как бы промежуточный вариант между Mitsumi Mouse и «капелькой» Logitech. Модель существует в вариантах – COM и PS/2, в комплект поставки входят драйверы на CD-ROM. ПО мыши позволяет настроить различную скорость скроллинга для вертикальной и горизонтальной прокруток, а также назначить функции всех кнопок. Нам показалось, что пользоваться кнопкой скроллинга менее удобно, чем колесиком или классической «качалкой». Мышь имеет достаточно легкий ход на всех типах ковриков и удобна в работе.

GENIUS EASYMOUSE+

«ДПК»-рейтинг

Цена 17 грн



Манипуляторы Genius хорошо известны отечественным пользователям, в последнее время они широко представлены в киевских магазинах. Эта мышь имеет эргономичный дизайн «капельной» формы, более крупной, чем у Logitech. Между стандартными кнопками расположена небольшая средняя. Мышь существует в трех вариантах исполнения (COM, PS/2 и USB) и комплектуется ПО MouseMate98. Оно позволяет настраивать функции правой и средней кнопок. Ход этого манипулятора показался нам несколько тяжеловатым, хотя на всех типах поливинилхлоридных ковриков мышь зарекомендовала себя весьма неплохо. Небольшой размер средней кнопки нельзя назвать удобным.

GENIUS NEWSCROLL
«ДПК»-рейтинг ●●●●○
Цена 63 грн



Старшая модель, по дизайну близкая к Microsoft IntelliMouse, только более низкая и не с таким явным скосом влево. Мышь имеет дополнительную боковую кнопку и двухпозиционный подпружиненный рычажок скроллинга (Magic Surfer). Она оснащена совмещенным разъемом COM – PS/2. Есть также вариант для шины USB. Устройство комплектуется ПО MouseMate98, позволяющим настраивать мышь аналогично предыдущей. Нам показалось, что использование рычажка Magic Surfer может с лихвой заменить стандартное колесико прокрутки, хотя в этом случае сложней контролировать перемещение. NewScroll имеет мягкий ход и отлично работает на поливинилхлоридных ковриках любой шероховатости.

GENIUS NETMOUSE PRO
«ДПК»-рейтинг ●●●●◐
Цена 69 грн



Одна из самых популярных моделей Genius. Классическая «капельная» форма NetMouse, правда, более «плоская», чем у Logitech. Мышь оснащена дополнительной боковой и «качающейся» кнопками. Последняя предназначена для прокрутки. Как и в предыдущей модели, существует три варианта мыши: COM, PS/2 и USB. NetMouse также комплектуется ПО MouseMate 98, позволяющим настраивать функции кнопок по собственному желанию. Устройство весьма удобно в работе, хотя эргономичность нельзя назвать идеальной. После долгого спора мы решили, что колесико прокрутки немного удобней, чем кнопка, как у этой модели. Ход мыши несколько инерционный, и легче всего он на поливинилхлоридных ковриках малой и средней шероховатости.

GENIUS MY MOUSE
«ДПК»-рейтинг ●●●●○
Цена 81 грн

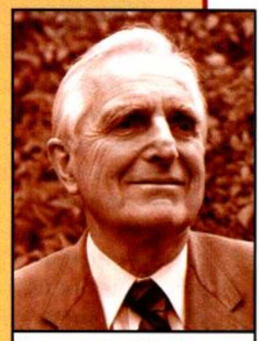


Хотя мыши этой серии и сняты с производства, кое-где их еще можно найти. My Mouse имеет классический трехкнопочный дизайн и от обычных манипуляторов отличается необычным «текстурированным» покрытием, на ощупь похожим на кожу. Нам известны три модели My Mouse: Sable (темно-серая), Ruby (темно-красная) и Corral (темно-голубая). Мышь очень приятно лежит в руке, в основном благодаря необычному покрытию. Ход манипулятора весьма плавный, причем практически на всех типах ковриков. Устройство комплектуется старой версией ПО MouseMate с ограниченными функциями и подключается только к COM-порту. Работать с такой «кожаной» мышкой действительно очень удобно.

ИСТОРИЯ МЫШИ

Долгое время считалось, что мышь впервые появилась в лаборатории XeroxPARC или с первыми же моделями компьютеров Apple. Это справедливо в том смысле, что путевку в большую жизнь мышь получила именно в вышеназванном учреждении, однако придумана она была отнюдь не там.

Как ни странно, мышь была изобретена еще в то время, когда о персональных компьютерах можно было лишь мечтать. Тридцать лет назад, в 1968 г., Даг Энгельбарт (Douglas, или Doug Engelbart) разработал это устройство в ходе интересных и серьезных экспериментов, направ-


Doug Engelbart

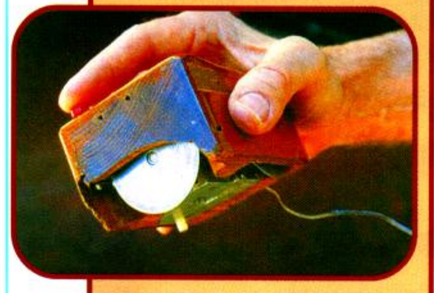
Spin White
Компьтеры для "чайников"...
И НЕ ТОЛЬКО !
г. Киев,
ул. Верхний Вал,
д.72, офис 23.
www.spin-w.com.ua
(044) 463-5997
(044) 463-5998
(044) 416-4110

ленных на создание средств, «увеличивающих поток человеческого интеллекта» (augmenting human intellect). Стремясь построить интерактивную систему для работы с текстами и изображениями, Энгельбарт пришел к выводу, что ни один из имевшихся тогда манипуляторов (световое



перо, джойстик и др.) не соответствует необходимым требованиям. Ученый выполнил анализ возможностей подобных устройств разных типов (в том числе управляемых стопой или коленом) и построил таблицу их свойств. На ее основе аналитически были выведены необходимые параметры еще не существовавшего устройства. Оно-то и стало мышью.

Первый экземпляр манипулятора был изготовлен инженером Биллом Инглишем (Bill English), а программы для него написал Джефф Рулифсон (Jeff Rulifson). Частично работы по созданию мыши спонсировались NASA. По его заказу были проведены испытания различных устройств, и хотя



мышь продемонстрировала абсолютное превосходство, но... она не могла работать в невесомости.

На сегодняшний момент, по самым скромным оценкам, во всем мире существует более 350 миллионов компьютерных мышей.

PRIMAX PRIMA N@VIGATOR

«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Цена 29 грн



Компания Primax больше известна недорогими сканерами, акустическими системами и джойстиками начального уровня. Тем не менее фирма выпускает и компьютерные манипуляторы. Глядя на эту мышь, так и хочется сказать, что у нее «женский» дизайн – она имеет вытянутую тонкую форму, чем-то напоминающую рыбку. И действительно, этот манипулятор больше подходит под узкую ладонь. Мышь приятно лежит в руке, хотя всем мужчинам, пытавшимся работать с Prima N@vigator, пришлось складывать ладонь лодочкой. Двухкнопочное устройство очень легкое и имеет приятный плавный ход на большинстве ковриков. Существуют три варианта поставки мыши – для портов PS/2, COM и Combo. Мышь совместима с ПО MouseSuite 99.

PRIMAX MASTER TRACKBALL MOUSE

«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Цена 144 грн



Единственный трекбол в нашем обзоре, произведенный не компанией Logitech. К сожалению, мы не смогли найти информацию о нем на Web-сайте Primax. Это небольшое стильное устройство, по форме близкое обычной мыши. Две крупные кнопки находятся по обеим сторонам шарика, третья расположена посередине. Для работы трекболу, который может подключаться как к порту PS/2, так и к COM, не требуется программного обеспечения. Средняя кнопка выполняет функции нажатой левой – это своеобразный триггер функции drag&drop. Несмотря на стильный дизайн, пользоваться трекболом не очень удобно, ладонь всегда находится в подвешенном состоянии, а маленький шарик не позволяет точно позиционировать устройство.

A4TECH WINEASY

«ДПК»-рейтинг ●●●●◐

Цена 63 грн



Мыши A4Tech хорошо известны в Европе. 4D WinEasy существует в трех вариантах – COM, PS/2, Combo. Стандартный дизайн – «капелька» – отягощен двумя колесиками скроллинга (горизонтальное и вертикальное) и небольшой боковой кнопкой. Пользоваться горизонтальной прокруткой не очень удобно – палец занимает неестественное, напряженное положение. Мышь комплектуется ПО 4D Scrollware, с его помощью можно настроить дискретность скроллинга и функции кнопок. Третья кнопка служит для увеличения (zoom), что может быть полезно при работе с графикой. Ход мыши плавный, а точность позиционирования достаточно неплохая на текстильных и полиуретановых ковриках.

A4TECH WINBEST 4+

«ДПК»-рейтинг ●●●●◐

Цена 77 грн



Самая сложная мышь A4Tech и единственный представитель серии 4D+. Это довольно крупное устройство имеет эргономичный дизайн, в чем-то похожий на Microsoft IntelliMouse Explorer, и рассчитано под крупную ладонь. Имеются три варианта поставки: COM, PS/2 и Combo. Три основные кнопки разделены двумя колесиками скроллинга, одно из которых отвечает за горизонтальную прокрутку. Сбоку расположена крупная четвертая кнопка. ПО 4D+ Scrollware аналогично описанному выше и позволяет настроить параметры скроллинга и кнопок. Ход мыши достаточно плавный на поливинилхлоридных ковриках любой шероховатости. Как и все другие крупные мыши, WinBest 4+ подойдет далеко не всем пользователям.

MAXXTRO MINI MOUSE

«ДПК»-рейтинг ●●●●◐

Цена 16 грн



Maxxtro – фирма-новичок на нашем рынке. Контроллеры Maxxtro не отличаются оригинальным дизайном, их преимущество – невысокая цена. Mini Mouse – детская мышь. Она рассчитана на детей 3–8 лет. Очень симпатичное маленькое устройство приятно лежит в руке, к тому же мышка имеет форму, напоминающую схематическое изображение хвостатых грызунов в детских мультфильмах. Она подключается к порту PS/2 и не требует дополнительного ПО. Мышка очень плавно и легко передвигается по любому типу ковриков любой шероховатости. Maxxtro советует использовать Mini Mouse с ноутбуками, но нам показалось, что ко взрослой ладони мышь не слишком подходит.

MAXXTRO CHUBBY MOUSE

«ДПК»-рейтинг ●●●●○

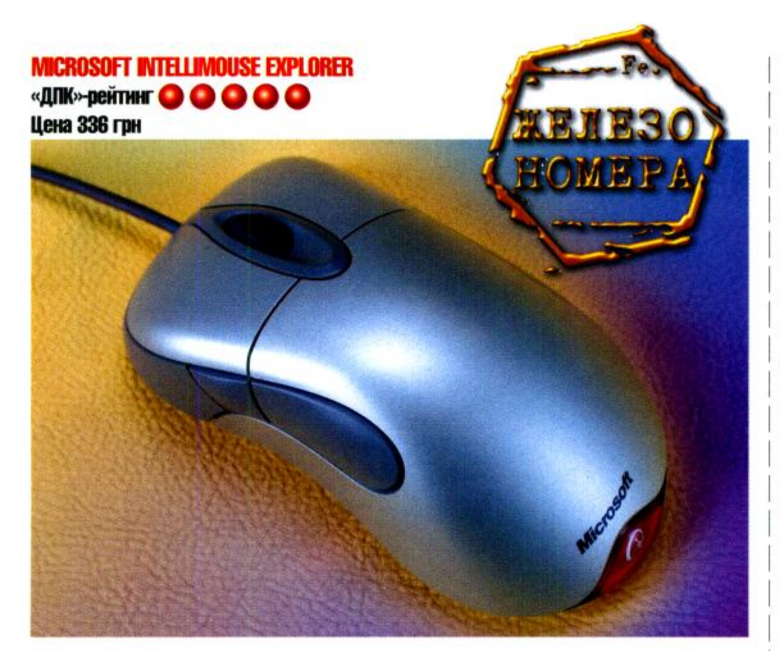
Цена 16 грн



Еще одна небольшая мышка от Maxxtro. Конечно, ее могут использовать и взрослые, но все же размер больше подходит для детей в возрасте от 7 до 12 лет. Устройство приятной овальной формы (дизайн чем-то напоминает предыдущую модель) удобно лежит в руке. Оригинальная двухцветная раскраска радует глаз. Есть как двухкнопочная, так и трехкнопочная модель Chubby Mouse для портов PS/2 и COM. Мышь имеет очень мягкий ход практически на всех типах ковриков и не требует дополнительного программного обеспечения, хотя и комплектуется драйверами для DOS и Windows. Учитывая скромную цену этого и предыдущего устройства, вполне можно приобрести такую мышь в качестве контроллера для детей.

MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER

«ДПК»-рейтинг ●●●●●
Цена 336 грн



В эту мышь нельзя не влюбиться. Самая новая модель серии IntelliMouse – последнее слово техники в «мышиностроении». Она отличается от всех остальных... отсутствием шарика.

IntelliMouse Explorer подключается к порту USB или PS/2 (переходник входит в поставку). Стильный, футуристический дизайн манипулятора, высокая эргономичность, оригинальная серебристо-серая расцветка и прозрачное красное основание выделяют мышь из череды товарок. Во включенном состоянии она «светится» – это работает источник красного света, один из основных элементов системы позиционирования.

В IntelliMouse Explorer применяется технология IntelliEye: специальный источник подсвечивает поверхность, а отражение фиксируется цифровой камерой, делающей 1500 снимков в секунду. Такого рода способ позиционирования нечувствителен к поверхности, этому устройству вообще не нужен коврик. Стол, бумага, брюки, ладонь, любая поверхность подойдут для работы. Мышь работает даже в перевернутом состоянии! Кроме того, манипулятор не подвержен загрязнению – у него просто нет подвижных частей.

IntelliMouse Explorer снабжена пятью кнопками: две стандартные, кнопка с колесиком скроллинга и две боковые. Эргономика мыши приближается к эргономике манипуляторов Logitech, которая многими считается идеальной. Рука пользователя принимает на IntelliMouse Explorer естественное, расслабленное положение, а все кнопки легко доступны.

Программное обеспечение, поставляемое с мышью, утилита IntelliPoint 3.0 дают возможность настроить кнопки и колесико скроллинга по своему желанию, а установки по умолчанию позволяют повысить продуктивность работы в Internet Explorer, здесь дополнительные кнопки выполняют функции «Вперед» и «Назад».

Работать с IntelliMouse Explorer во всех приложениях Windows весьма комфортно. Неплохо показал себя манипулятор и в играх. Повышенная до 150 Hz частота опроса позволяет точно целиться и управлять перемещением. Единственная проблема, которая может возникнуть, – «медлительность» порта PS/2. Рекомендуем «разогнать» его, например с помощью утилиты PS/2 Rate Changer, до 180–200 Hz.

Одним словом, Microsoft IntelliMouse Explorer – оригинальная, удобная и высококачественная мышь. Наш выбор – единогласно.

Редакция благодарит фирмы, предоставившие мыши для обзора:

E.R.C.	(044) 212-5245	Mitsumi
GameLand	(044) 245-3937	Microsoft, Genius, Maxxtro
ПИТ НТТ	(044) 467-2550	Logitech, Microsoft, Genius, Maxxtro
«Квазар-Микро»	(044) 573-5555	Microsoft, Primax
«К-Трайд»	(044) 252-9222	Genius, A4Tech
«Фолгат»	(044) 246-6292	Logitech

Ну что ж, как обычно, подведем некоторые итоги. Вероятно, из описания конкретных продуктов вы уже поняли, что в наибольшем фаворе у нас мыши производства Logitech и Microsoft. Контроллеры этих фирм снискали заслуженное признание среди миллионов пользователей во всем мире. К сожалению, в наш обзор не вошли другие интересные продукты этих компаний. Например, мышь с обратной тактильной связью от Logitech – Wingman Force Feedback Mouse (см. «Службу Новостей» этого номера журнала) и некоторые другие устройства. По той же причине, из-за временного отсутствия на украинском рынке, мы не смогли рассказать об оригинальных трекболах от Microsoft, Genius, A4Tech. Также обойдены вниманием специализированные трекболы для самых маленьких пользователей и другие не менее занимательные продукты.

Хочется подчеркнуть, что любая мышь, даже самая дорогая «не прибавит вам мастерства». Но все же экономить на этом несерьезном, на первый взгляд, устройстве не стоит. Ведь не зря же многие владельцы контроллеров Logitech и Microsoft гордятся не скоростными характеристиками своих процессоров и 3D-акселераторов, а именно мышами. Иметь под рукой такой манипулятор просто-напросто престижно.

Мы обещаем в дальнейшем еще не раз возвращаться к этой интересной теме и постоянно знакомить вас со всеми новинками мира компьютерных мышей. ■

Фото: В. Губин, модель: В. Любухина, агентство «L - Models»





Сергей Светличный

Две оси, четыре кнопки

Baby, you can drive my car…
Beatles

Среди всего многообразия игровых контроллеров для ПК наименее распространенными являются, пожалуй, рули. Виной тому, как нам кажется, не только их сравнительно высокая стоимость, но и сложившееся мнение, что «и без них можно замечательно играть». Играть, конечно же, можно, другой вопрос, получите ли вы при этом удовольствие от игры с помощью клавиатуры?

Если задаться целью и сравнить популярность различных игровых жанров на Западе и в нашей стране, то можно заметить, что у нас предпочитают аркадные автомобильные симуляторы вроде Need for Speed, Test Drive или же футуристические гонки – Rollcage, Mad Trax и иже с ними, в то время как «у них» в гораздо большем фаворе находятся симуляторы с реалистичной физической моделью поведения гоночного болида – раллийные гонки, трековые, соревнования Formula 1 и тому подобные игры. У нас же все они остаются в забвении. Почему так происходит? Почему, казалось бы, очень интересные и, безусловно, удачные игры игнорируются отечественными игроками? Все дело в управлении: если в аркадные гонки можно играть с помощью более или менее распространенных у нас геймпадов или, в крайнем случае, клавиатуры, то реалистичные симуляторы подобного «надругательства» над собой не терпят. Ведь и клавиатура, и большинство геймпадов – это цифровые контроллеры, и любая команда, подаваемая с их помощью, может принимать только два значения – 0 или 1, т. е. либо отсутствие управляющего сигнала, либо его максимальное значение. А теперь представьте себе реальный автомобиль, в котором руль может занимать либо центральное положение, либо, без всякого перехода, крайнее правое или левое. Педали, соответственно, тоже можно только вдавить до упора без всяких промежуточных положений. Как далеко сможет уехать такой автомобиль?

Неудивительно поэтому, что в любой реалистичный автосимулятор оказывается решительно невозможно играть без «малого джентльменского набора» – руля и педалей. Так что перед поклонником автогонок фактически стоит очень простой выбор: или играть в аркады, управление которых специально адаптировано для использования цифровых контроллеров, или же все-таки раскошелиться и приобрести компьютерный руль, открыв для себя таким образом мир автомобильных симуляторов.

Однако руль рулю – рознь, и если один больше подходит для сверхреалистичных кольцевых гонок, то другой раскроет свои возможности в раллийных соревнованиях. Чтобы помочь вам определиться с выбором, мы и решили провести это своеобразное тестирование.




SC&T ULTIMATE PER4MER FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Цена – 1200 грн

«ДПК»-рейтинг

Одно только название этого руля производит впечатление. Надо отметить, что внешний вид у него вполне под стать названию – первое, что бросается в глаза, это огромное количество кнопок, размещенных не только в центре рулевого колеса, но и по обе стороны его обода.

В общей же сложности на них можно запрограммировать 12 действий, причем некоторые из кнопок продублированы, так что пользователь может сам выбрать наиболее удобный для него вариант их расположения. С левой стороны расположен восьмипозиционный HAT switch (в виде стандартного переключателя направлений в gamepad).

В целом же, количество кнопок и их расположение наводит на мысль, что производитель этого руля попытался возложить на него еще и функции геймпада, избавив таким образом игрока от дополнительной покупки. С другой стороны, именно перегруженность рулевого колеса управляющими кнопками в ходе игры создает определенные неудобства: в пылу гонки очень легко случайно нажать какой-нибудь переключатель, что может привести к непредсказуемым результатам.

Надо сказать, что Ultimate Per4mer – не самый новый руль из представленных в обзоре, в итоге он поддерживает только первую версию API для создания эффектов обратной связи – I-Force 1.0. В Need For Speed: Road Challenge тряска на ухабах нам показалась несколько утрированной (один из участников этого своеобразного тестирования сказал: «Если бы мой «жигуленок» так трясло на скорости 40 км/ч, я бы его выбросил»). В Star Wars Episode I: Racer этот руль ничем особенным себя не проявил: отдача была умеренной, но какой-то серой и невыразительной. А вот в Colin McRae Rally от использования обратной связи вообще пришлось отказаться – от одного только включенного двигателя руль трясло так, что стол под ним ходил ходуном. Здесь виновата, скорее всего, сама игра. Однако даже без Force Feedback она выглядела просто великолепно, адекватно реагируя на малейший поворот руля и очень точно передавая ощущение езды по размытой грунтовой дороге.





SC&T ULTIMATE PER4MER RACING WHEEL MODEL 200

Цена – 916 грн

«ДПК»-рейтинг

Эта модель, фактически, отличается от предыдущей лишь отсутствием поддержки Force Feedback. Все прочее наличествует в полной мере: огромное количество управляющих кнопок, большой угол поворота и т. д.

Так же, как и другие рули без обратной связи, Model 200 крепится к столу одними присосками. Отлипают они, надо сказать, с большим трудом (по крайней мере, случайно поставив Model 200 на коробку с другим рулем, мне удалось поднять всю конструкцию, да и в играх не было ни одного случая самопроизвольного «отклеивания»), однако довольно легко скользят по столу – приходится постоянно «держать себя в руках» и не выписывать чересчур крутые виражи.

Отдельно следует упомянуть о педалях – большая массивная подставка не скользит по полу и позволяет с комфортом управлять автомобилем (шутка ли, вы можете, не испытывая никакого неудобства, одновременно держать обе ноги на педалях газа и тормоза; я думаю, те, кто имеет некоторый опыт обращения с компьютерными рулями, оценят этот факт по достоинству).

Надо отметить, что впечатления от этой модели такие же, как и от предыдущей: руль хорошо лежит в руках, широкий угол поворота позволяет добиться высокой точности в управлении, а наличие в драйверах специального «15-кнопочного» режима работы вселяет уверенность в том, что все функции управления, предусмотренные в игре, можно будет назначить на рулевые кнопки, отказавшись от клавиатуры (тем более, что в целом ряде симуляторов при включенном игровом контроллере использование клавиатуры становится невозможным).

По неизвестной нам причине драйверы с этой моделью не поставлялись, поэтому на всякий случай указываем адрес Web-сайта производителя, с которого можно загрузить последнюю версию драйверов (здесь же, кстати говоря, вы сможете найти и драйверы для предыдущей модели с поддержкой эффектов обратной связи):
www.platinumsound.com/software.htm






ANKO FORCE FEEDBACK WHEEL

Цена – 1280 грн

«ДПК»-рейтинг

В отличие от Per4mer, ANKO не может похвастать большим количеством управляющих кнопок, однако имеющихся в наличии вполне достаточно для среднестатистического симулятора. Переключатель вида (аналогичный предыдущим) также присутствует, правда, расположен не очень удачно – в центре руля.

Приятной мелочью оказалось наличие коробки передач, хоть и в довольно упрощенном варианте – фактически она является двухпозиционным переключателем, при этом движение вперед воспринимается в Windows, как нажатие кнопки № 1, назад – № 2. Однако известную долю такого желанного реализма эта рукоятка все-таки добавляет.

ANKO поддерживает I-Force 2.0, благодаря чему эффекты обратной связи на этом руле выглядят (или, вернее, ощущаются) гораздо лучше. Так, в NFS отдача стала мягче и, так сказать, сложнее. Теперь, например, асфальт от гравия отличается не только силой, но и характером колебаний. И в Racer ANKO очень хорош – с его помощью управлять podracer'ом оказывается даже проще, чем с клавиатуры, а мелкая вибрация руля, передающая работу турбин, вообще выше всяких похвал.

В демо-версии Rally Championship 2000 поддержка Force Feedback также оказалась на высоте (придраться можно было только к не очень четкой отдаче, собственно, на дороге на малых скоростях да к чрезмерной чувствительности руля, но это, скорее, проблемы демо-версии).

Единственное серьезное разочарование вызвал злополучный Colin McRae Rally, который просто «не замечал» этого руля (хотя включение Force Feedback, надо сказать, отрабатывалось).

В настройках руля можно задать величину Force Feedback, причем как в играх с реализацией обратной связи, так и без оной. Здесь же легко опробовать различные спецэффекты: включение двигателя, лопнувшую покрышку и даже покачивание на волнах (в этом случае, видимо, имитируется все-таки яхта, а не автомобиль).

В целом же, нам этот руль показался более привлекательным, чем Ultimate Per4mer, – все-таки вторая версия I-Force намного убедительнее своей предшественницы.

FIRE WHEEL STR-100

Цена – 422 грн

«ДПК»-рейтинг 

Данный руль не поддерживает Force Feedback. С одной стороны, это плохо, поскольку эффект «присутствия» в играх оказывается более слабым, с другой – хорошо, потому как цена на него значительно ниже, чем на модели с поддержкой обратной связи.

К сожалению, кроме относительной дешевизны, этому рулю похвастать особо нечем. Произведенный безымянной китайской компанией (нам так и не удалось найти о ней хоть какую-то информацию), он не раскрывает своего инкогнито даже при установке: никаких специальных драйверов нет, а в системе он проходит под именем «стандартный джойстик с двумя осями и четырьмя кнопками», с одним небольшим уточнением – «контроллер для управления гоночным автомобилем».

Процесс инсталляции нельзя назвать особо гладким, однако завершается он все же успешно. Единственная серьезная проблема на этом этапе – крепление руля к поверхности стола. Дело в том, что, в отличие от своих «моторизированных» собратьев, которые для вящей надежности прикручиваются к столу специальными винтами, в Fire Wheel для этой цели используется только система присосок, особой надежностью, как известно, не отличающихся.

Еще одной неприятной неожиданностью оказалась проблема с калибровкой, т. е., собственно, сам процесс выполняется безупречно, однако по его завершении вы можете наблюдать периодические подергивания крестика в окне калибровки, которые в особо критических случаях достигают предельных значений. Здесь, скорее всего, виноваты резисторы системы позиционирования. Это позволяет надеяться на то, что в другой модели руля подобных проблем не будет. Надо сказать, что это довольно распространенная «болезнь» рулей, особенно среди дешевых моделей, поэтому мы рекомендовали бы при покупке проверять руль еще в магазине.

Из положительных же моментов следует отметить неплохую систему возврата руля в исходное положение, возможность регулировки угла наклона рулевого колеса, грамотное расположение кнопок и весьма реалистично выполненный рычаг переключения скоростей.



QUICKSHOT PROWHEEL

Цена – 314 грн

«ДПК»-рейтинг   

Вопреки своему названию, этот игровой контроллер на деле оказался не рулем, а штурвалом гражданского самолета. Во всяком случае, дополнительная степень свободы вдоль оси (так происходит управление рулями высоты) однозначно говорит в пользу такого предположения. Для все еще сомневающихся можем упомянуть еще об одной детали: ProWheel оснащен таким непременным атрибутом авиационного контроллера, как throttle control. Кроме того, для управления газом предусмотрены две кнопки, расположенные под большими пальцами. Если вам и этого мало, то в комплект входит еще и педаль газа (тормоза почему-то нет, хотя, с другой стороны, кто им пользуется в компьютерных играх?).

Из достоинств следует отметить эргономичный дизайн: штурвал комфортно располагается в руках, кнопки также размещены очень удачно. Огорчает же система крепления – по традиции для этой цели используется система присосок, которые могут отклеиться при перемещении штурвала вверх по оси. Поклонникам автогонок может не понравиться и малый угол поворота – примерно 40°, хотя для гражданских авиасимуляторов этого показателя вполне достаточно.

Драйверов в наличии не оказалось, поэтому устанавливать ProWheel пришлось как пользовательский игровой контроллер – 2 оси, 4 кнопки, штурвал. После такой операции компьютер правильно «распознает» все элементы управления этим рулем, так что особой потребности в специализированных драйверах и не возникает.

В гонках ProWheel показал себя, в принципе, неплохо: если в Racer он ничего особенного собой не представлял, то в Colin McRae Rally выглядел убедительно, вести машину с его помощью оказалось достаточно просто. Правда, из-за того что во всех играх по умолчанию функции accelerate/brake назначаются на перемещение штурвала вдоль оси (при этом не все игры позволяют переназначить управление), в продолжительном заезде руки могут элементарно устать все время давить на рулевое колесо.



CAN RACING WHEEL PC-801

Цена – 464 грн

«ДПК»-рейтинг  

Внешне этот руль, за незначительными исключениями, весьма напоминает достаточно известную серию Ultimate Per4mer от SC&T International.

PC-801 устанавливается в системе как стандартный игровой контроллер с двумя степенями свободы, четырьмя кнопками и с помеченной «особенностью» – «управление гоночной машиной». Обратите внимание: кнопок всего четыре, и если на руле их видится в два раза больше, «не верьте глазам своим». Реально они выполняют только четыре действия (остальные дублируются).

Кроме того, имеется режим геймпада. В нем на смену обычному для руля аналоговому управлению приходит цифровое. Любители файтингов, кстати, могут по достоинству оценить режим «турбо». В целом же, как геймпад этот руль выглядит довольно посредственно – сказывается не самое удобное расположение кнопок и переключателя вида, а также малое количество команд, назначаемых на эти самые кнопки.

Что до поклонников автосимуляторов, для которых, собственно говоря, и предназначается PC-801, то им он должен понравиться больше.

Сходство этой модели с серией Ultimate Per4mer не закончилось одним только рулем – педали у них также очень похожи. Разве что крепление у PC-801, на наш взгляд, подкачало – вместо железных рычагов здесь применяются пластмассовые, да и сама конструкция особого доверия не вызывает.

«Ездить» с его помощью оказалось достаточно удобно. В серьезных симуляторах, например в Colin McRae Rally, большой угол поворота руля (300° – один из самых больших, виденных нами) позволяет очень точно входить в виражи. Правда, в аркадных играх данная особенность может как раз помешать. Однако это не является сколько-нибудь серьезным недостатком, ведь в гонках, «оторванных от реальности», как показывает практика, руль только мешает.

Отдельно хочется упомянуть о креплении руля к столу. В отличие от всех прочих рулей без поддержки эффектов обратной связи, PC-801 использует для этой цели не присоски, а довольно неплохую систему кронштейнов. Так что проблем с отрывом от поверхности стола в данном случае не будет.



MULTI-SYSTEM GAME CONTROLLER MS-300

Цена – 617 грн

«ДПК»-рейтинг  

Если все предыдущие рули являются узкоспециализированными устройствами, предназначенными для игры только в автосимуляторы, то MS-300 в самом что ни на есть прямом смысле слова является многофункциональным игровым контроллером, который можно использовать и в автомобильных гонках, и в авиасимуляторах, и в соревнованиях на мотоциклах.

Выполнено это довольно оригинально: легким движением руки (ну, скажем, не совсем легким, и к тому же не одним) автомобильный руль превращается в мотоциклетный или же в штурвал гражданского самолета. При этом есть возможность менять угол наклона рулевого колеса – ведь не секрет, что мотоциклетный руль, например, расположен совсем под другим углом, нежели автомобильный, а угол наклона штурвала самолета – вообще величина переменная.

Крепление MS-300 традиционное – с помощью системы присосок. По сложившейся традиции во время игры они хоть и не отлипают, тем не менее имеют неприятную привычку скользить по поверхности стола. И если в автосимуляторах благодаря тому, что руль находится почти под прямым углом, данный эффект практически отсутствует, то уже в симуляторах мотоциклов любой более или менее крутой вираж может заставить этот руль выписывать самые настоящие пируэты на вашем столе.

В комплекте поставляются педали. На нас они, откровенно говоря, особого впечатления не произвели: слишком маленькая подставка, которая то и дело норовит выскользнуть из-под ног, сами педали обладают малым запасом хода, так что в игре приходится ориентироваться в основном по спидометру, а не по силе нажатия на них.

Руль оснащен всего двумя кнопками. Откровенно говоря, этого мало даже для автомобильных гонок, не говоря уже об авиасимуляторах. Зато есть возможность подключения еще одного джойстика – игровой порт выведен на переднюю панель руля.

Ощущения же от «езды» с этим рулем довольно необычные: в отличие от всех прочих моделей, которые лучше всего выглядели в реалистичных симуляторах, MS-300, наоборот, оказался ориентированным на аркадные гонки. Так, в Need for Speed: High Stakes он «смотрелся» гораздо лучше, чем в Colin McRae Rally, а в упрощенном Moto Racer 2 – лучше, чем в более реалистичном Castrol Hond Superbikes 2000. Возможно, «виной» тому слишком легкий ход рулевого колеса, из-за которого в серьезных симуляторах не удается поверить в то, что ты управляешь настоящим транспортным средством.

TYPHOON CYBERTOY VIBRATION WHEEL

Цена – 627 грн

«ДПК»-рейтинг   

Выбор редакции ДОМАШНИЙ ПК 11/99

Пожалуй, это самый необычный руль в нашем обзоре. Он хоть и не поддерживает Force Feedback, тем не менее способен дать почувствовать игроку и дрожь автомобиля от включенного двигателя, и сотрясения во время ударов и испытать другие ощущения, которые традиционно передаются с помощью эффектов обратной связи. Как же это реализовано?

Как и рули с поддержкой обратной связи, Vibration Wheel оснащен специальным двигателем, заставляющим «вибрировать» рулевое колесо. Однако в этой модели управляющим сигналом является... звук, т. е. руль включается в разрыв между звуковой картой и акустическими колонками, и «тряска» находится в строгой зависимости от звукового сигнала. Теоретически все выглядит довольно логично: в самом деле, и урчание мотора, и скрежет при столкновении, и некоторые другие звуки способны заставить руль адекватно реагировать на происходящие в игре события.

Однако на практике все происходит несколько иначе. Реально в игре, кроме звуков, имеющих отношение к автомобилю, присутствуют и посторонние «шумы», например музыка, голос комментатора, раскаты грома и т. д. Нечего и говорить, что все они будут отрабатываться рулем. И если музыку в большинстве случаев можно отключить, то с другими звуками так поступить уже не удастся. Еще один недостаток подобного подхода – невозможность сымитировать поведение автомобиля на различных типах дорожного покрытия. Если руль с поддержкой Force Feedback очень реалистично воспроизводит тряску на грунтовой дороге, то Vibration Wheel окажется бессилен – ведь на слух езда по проселочной дороге ничем не отличается от езды по асфальтированному шоссе. Так что мы рекомендовали бы этой самой «псевдоотдачей» не пользоваться, без нее руль производит гораздо более приятное впечатление.

Vibration Wheel – единственный руль, оснащенный не только коробкой передач (выполненной в виде отдельного блока), но и ручным тормозом. Пользователь может настроить угол наклона рулевого колеса и высоту его расположения. Обод не имеет разрыва сверху и внешне более других напоминает настоящий руль. Угол поворота небольшой – всего 180°.

Крепление традиционно выполнено в виде присосок (коробка передач, тем не менее, использует для этой цели кронштейн). Педали небольшие, нажатие очень мягкое. В целом же, это весьма неплохой и удобный руль с совершенно лишней «отдачей».

Итак, выбирать есть из чего, было бы желание (и возможности). Хочется отметить, что в это тестирование не вошли рули от всемирно известных производителей игровых контроллеров – Microsoft (описание их SideWinder Force Feedback Wheel вы могли прочесть в февральском номере «Домашнего ПК», www.itc.kiev.ua), Logitech (кстати, в скором времени на нашем рынке ожидается появление руля этой фирмы, так что мы надеемся в следующих номерах вернуться к этой теме), Guillemot, ACT, InterAct и др.

Напоследок хочется предупредить об одном: ни один самый лучший компьютерный руль и ни один самый реалистичный автосимулятор не поможет вам научиться водить настоящий автомобиль, так что если вы подумываете о приобретении руля не для игр, а для обучения вождению, то мы в таком случае рекомендовали бы все же поступить на водительские курсы.

Рули предоставлены магазином GameLand: тел. (044) 245-3937



РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (бумага, оригинальные и неоригинальные картриджи, чернила весь спектр) от 33,00 грн

РУЛИ с педалями (эмуляция) с отдачей от 400,00 грн

ДЖОЙСТИКИ Quick Shot, GeniuS полный ассортимент от 40,00 грн

CD-R диски (опт) от 6,50 грн

CD-ROM игры/программы около 800 наименований от 6,00 грн

Play Station (приставки, диски, аксессуары) аудио/видео

Видеодиски (огромный выбор) от 8,00 грн

Киев, Воздухофлотский просп., 10
Тел./факс: (044)245-3937, 245-1283, 245-1286



Роман Хархалис

Рожденные, чтоб сказку сделать былью

Для управления авиасимулятором, в принципе, можно использовать обычную клавиатуру. Даже в этом случае со временем вы научитесь взлетать и садиться, уходить от атак противника и отвечать на них своими. Но вы не испытаете и сотой доли тех ощущений, которые подарит игра, управляемая с помощью джойстика. Стоит ли лишать себя такого удовольствия?

Как вы относитесь к авиасимуляторам? Я, например, очень даже положительно, ведь еще с детства мечтал стать летчиком. Но со временем жизнь внесла свои коррективы в дерзкие мальчишеские планы – наверняка, не я один осознал, что дорога в небо суждена далеко не всем. Может быть, поэтому время от времени, когда тоска по заоблачным высотам берет свое, я сажусь за компьютер и устанавливаю в CD-ROM диск с полюбившейся «леталкой», чтобы в очередной раз услышать такое знакомое, но почему-то как в первый раз волнующее и зовущее «Взлет разрешаю!». Пора. Добавляю газ. Легкий истребитель мчится по полосе, набирая скорость. Теперь ручку на себя – и боевая машина взмывает в воздух...

Стоп! Я сказал «ручку»? Виноват, оговорился. Это всего лишь джойстик. Но именно эта «игрушка», которую многие считают излишней роскошью, позволяет мне сполна насладиться радостью полета, пусть даже виртуального. Недаром каждый, кто хоть раз в жизни прикоснулся к рукоятке этого устройства, в дальнейшем вряд ли захочет управлять авиасимулятором с помощью клавиатуры. Но для настоящих асов подойдет далеко не всякая модель – только лучшее оружие в сочетании с вашим мастерством позволит постоянно увеличивать количество воздушных побед.

Вы тоже втайне мечтаете о небе, боевых вылетах и воздушных победах? Вы тоже ищете удобный, точный и надежный джойстик? Тогда нам есть о чем поговорить.

Отчет с борта летающей лаборатории

Опыт – лучший учитель. Не я это придумал. Но от себя могу добавить: он же – лучший судья. Пожалуй, в споре о преимуществах тех или иных моделей современных джойстиков только он может стать решающим аргументом. Чтобы оценить удобство, точность и универсальность этих устройств, мы решили провести полноценные летные испытания.

Парк «летающих лабораторий» мы укомплектовали так, чтобы задействовать в нем машины всех времен и народов – прошлого, настоящего и будущего. Классическая авиация была представлена эскадрильей истребителей Spitfire Mk. XIV E из European Air War, а современные самолеты – многоцелевым F-16, удачно смоделированным в игре Falcon 4.0. Летательные аппараты будущего (почему-то среди любителей симуляторов принято считать, что это исключительно космолеты) привлекались из состава легких сил, базирующихся на звездном крейсере «Галатея» (в мире Descent: Freespace). В итоге мы получили достаточно полную картину поведения джойстиков в играх, требующих различного подхода к управлению.

Как оказалось, многие модели джойстиков достаточно универсальны, но есть и такие, которые лучше подходят для тех или иных классов летательных аппаратов. Это стоит учитывать при их покупке. Но давайте обо всем по порядку...



Перед вами – типичный представитель класса недорогих джойстиков начального уровня. Его функциональные возможности вполне стандартны для этой ценовой группы – две степени свободы рукояти, четыре клавиши и два колесика для калибровки триммеров. Но при весьма скромной цене этого вполне достаточно. Устанавливается Genius Flight 2000 F-12 как стандартный джойстик «о двух осях и четырех кнопках». Все необходимое для этого есть в Windows 95/98, поэтому никакого программного обеспечения в комплекте поставки нет.

Сразу упомянем о двух недостатках, чтобы потом к ним не возвращаться и говорить о хорошем. У F-12 легкое основание (правда, снабженное присосками, но они полезны только на полированном столе) и короткий соединительный кабель – типичные признаки устройства, разработчики которого экономили на каждой мелочи. В остальном же этот джойстик произвел на нас довольно приятное впечатление (неожиданно для нас самих). У него удобная рукоять, форма которой несколько напоминает известные своей эргономикой решения Logitech и Gravis, а также качественные кнопки, в отличие от многих других моделей, снабженные подписями. Правда, во время воздушного боя не всегда есть время их читать, но все же... Матчасть ведь можно учить и перед полетом. Подключение и калибровка также прошли гладко. Точность управления достаточно высокая. Genius F-12 не вызвал никаких проблем ни в одной из игр, в которых мы его задействовали. Конечно же, причина такой высокой совместимости кроется в простоте, но вряд ли ее можно счесть недостатком для недорогого устройства. В общем, эта модель подойдет для тех, кто ищет максимально дешевый джойстик.



GENIUS FLIGHT 2000 F-12
Производитель Kye Electronics
Предоставлен «ПИТ НТТ»
Класс начальный
Цена (ориентировочно) $6,4
«ДПК»-рейтинг 3,5



Самый простой из доступных на сегодняшний день джойстиков производства Primax отличается от других исследованных нами моделей подкупающе низкой ценой. Однако это его достоинство, к сожалению, единственное. Ну разве что установка и настройка джойстика достаточно просты – выберите в списке игровых устройств пункт *Джойстик (2 оси, 4 кнопки)* – и все заработает как надо.

На этом все наши положительные эмоции, связанные с Primax Challenger, заканчиваются. Сравнительно короткий соединительный кабель ограничивает удобство расположения подключенного контроллера на рабочем столе. Джойстик смонтирован на легком основании, и во время игры его приходится постоянно (и довольно сильно) придерживать. Присоски, конечно, вещь полезная, но только на гладкой поверхности. Так, для пробы мы попытались прикрепить Challenger к боксу из-под компакт-диска. Получилось! Но все наши усилия по фиксированию основания на шероховатом столе оказались тщетными. К тому же присоски имеют свойство изнашиваться и со временем начинают держать хуже. Качество кнопок оставляет желать намного лучшего – количество «осечек» бортового оружия из-за их несрабатывания превышает все мыслимые пределы. Одним словом, для камикадзе это устройство придется в самый раз. Единственное, от чего осталось приятное впечатление, – достаточно удобная рукоять, хотя и в этом отношении изделию Primax далеко до джойстиков Genius или хотя бы QuickShot. Справедливости ради хотелось бы отметить, что указанные недостатки в той или иной мере присущи всем джойстикам стоимостью до $20, и поэтому, выбирая такое устройство, легко ошибиться.



PRIMAX CHALLENGER
Производитель Primax
Предоставлен «Квазар-Микро»
Класс начальный
Цена (ориентировочно) $8,7
«ДПК»-рейтинг 2



Эта модель также относится к младшим в линейке Genius Flight 2000. Однако по своим возможностям она уже вполне соответствует устройствам, которые мы привыкли считать «средним классом». В отличие от F-12 этот джойстик смонтирован на утяжеленном основании, оборудован переключателем обзора, регулятором газа и... еще одним колесиком, предназначенным для управления рулем. В комплект поставки входит также игра Su-27 Flanker, что для устройства этой ценовой категории весьма необычно.

Собственного программного обеспечения F-22 не имеет, поэтому для инсталляции в Windows 95/98 вам придется воспользоваться стандартными драйверами. Лучше всего при установке этого джойстика в окне *Игровые устройства* нажать кнопку *Особый* и определить его как штурвал с 4 степенями свободы и переключателем обзора, чтобы задействовать все возможные функции. Как правило, это не вызывает проблем.

В игре F-22 оказался достаточно удобным, несмотря на предельно простую форму его рукояти. Замечено было также два не слишком существенных недостатка: во-первых, утяжеленное основание все-таки легковато и его приходится время от времени придерживать, а во-вторых, ход рукояти несколько туговат, что снижает точность прицеливания. Правда, не исключено, что со временем шарнир «разработается» и станет свободнее. Никаких проблем совместимости джойстика с играми у нас не возникло. Оригинальный «руль» также вполне работоспособен и очень полезен, особенно в авиационных симуляторах (в космолетах управление обычно упрощено). Его нельзя назвать слишком удобным в обращении, но само его наличие радует. В общем продукт весьма и весьма достойный, особенно если учесть его цену.



GENIUS FLIGHT 2000 F-22
Производитель Kye Electronics
Предоставлен GameLand
Класс средний
Цена (ориентировочно) $28
«ДПК»-рейтинг 4

MAXXTRO JSK 13A

Производитель Maxxtro
Предоставлен «ПИТ НТТ»
Класс средний
Цена (ориентировочно) $20
«ДПК»-рейтинг 3,5



Модель JSK 13A хоть и является старшей в линейке Maxxtro, относится к джойстикам среднего уровня. Оснащение ее также типично для этого класса: рукоятка, перемещаемая по двум осям, четыре основные кнопки, переключатель обзора, ручка управления газом. Обращают на себя внимание шесть программируемых кнопок – это уже признак высококлассных джойстиков. В установке данная модель предельно проста. К ней даже не прилагается программное обеспечение – все необходимые драйверы уже присутствуют в Windows 95/98.

В JSK 13A используется довольно оригинальная система программирования кнопок. Для этого устройство переводится в режим *Set* с помощью специального переключателя. Затем нужно одновременно нажать желаемую кнопку и клавишу, функцию которой вы хотите назначить для нее. Если вы определили команды для всех 6 кнопок, но возможных действий в игре намного больше, переведите джойстик в следующий программируемый режим (всего их 4), используя переключатель *Prog*. В итоге можно задать целых 24 команды. Но главное – для этого не нужно никакого специального программного обеспечения.

А вот по удобству в игре и эргономичности джойстик не произвел на нас такого хорошего впечатления. Возможно, причина этого в не совсем удобной форме рукояти, не слишком удачном расположении кнопок и их малом размере. Хотя игрок, не имевший дела с устройствами Logitech или Microsoft, скорее всего, этого не заметит и со временем научится успешно пользоваться этим джойстиком. Кроме того, точность управления при установках по умолчанию оставляет желать лучшего. Вполне вероятно, что регулировка чувствительности и мертвой зоны может исправить эти «врожденные» недостатки.



Raptor – младшая модель в новой линейке джойстиков Primax. От предыдущих серий UltraStriker и Excalibur эти устройства отличаются, в частности, новой, более удобной формой рукояти и несколько меньшим ее размером. Помнится, в старых контроллерах Primax слишком большая ручка и отсутствие площадки для упора ребром ладони вызвала наши нарекания («Домашний ПК», № 2, www.itc.kiev.ua). Функциональное оснащение джойстика вполне достаточное для представителя этой ценовой категории – кроме обычных 4 кнопок здесь вы найдете переключатель обзора и ручку управления газом.

Установка Primax Raptor очень проста. Он подключается к ПК только через игровой порт, а прилагаемое программное обеспечение позволяет без проблем идентифицировать устройство в Windows. Возможно, это даже излишне – при установке стандартного драйвера (например, *CH Flightstick Pro*) все функции Raptor работают вполне нормально. С калибровкой трудностей тоже не возникает. В играх никаких сложностей с настройкой и использованием джойстика не наблюдалось. Он надежен, точен и неприхотлив. Правда, отсутствие программируемых кнопок отрицательно сказывается на удобстве управления, поэтому в процессе игры вам придется задействовать и другие устройства. Однако малая площадь основания дает возможность свободно расположить клавиатуру непосредственно рядом с ним. Ход рукоятки поначалу несколько туговат, так что меткость стрельбы может быть ниже ожидаемой, да и сам джойстик придется немного придерживать, но со временем все наладится. В общем, если вы ищете простой, но качественный и универсальный джойстик, то Primax Raptor – именно то, что вам нужно.





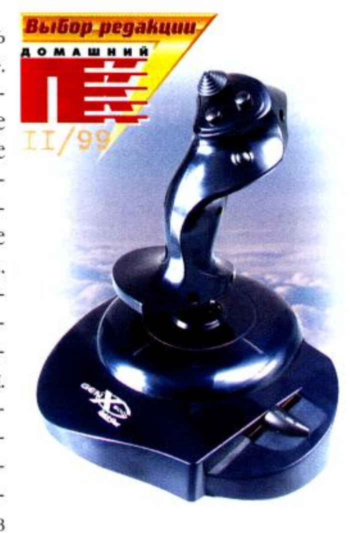
Старшая модель из новой линейки джойстиков Primax выпускается в двух модификациях, рассчитанных на подключение к игровому порту и разъему шины USB соответственно. В отличие от младшего собрата, в Raptor 3D предусмотрена дополнительная степень свободы рукояти, которая вращается вокруг своей оси на 40° в каждую сторону. Кроме обычных четырех кнопок, Raptor 3D оборудован переключателем обзора, ручкой управления газом (стандартными для джойстиков среднего класса) и четырьмя «залипающими» программируемыми клавишами. Их очень удобно использовать в качестве двухпозиционных переключателей, например чтобы убрать или выпустить шасси либо закрылки.

Установка и калибровка данной модели, как и предыдущей, предельно проста. Правда, здесь наличие специального программного обеспечения полностью оправдано, поскольку без него задействовать все функции очень и очень непросто. В игре Raptor 3D также ведет себя отлично. Особенно хочется отметить возросшее по сравнению со старыми моделями удобство рукояти – она очень хорошо лежит в руке, чего нельзя было сказать об устройствах серии UltraStriker. В European Air War этот джойстик порадовал нас надежной работой и высокой точностью управления. А вот в Descent: Freespace, в которой для управления газом и некоторыми другими функциями нужно нажать и удерживать кнопку, залипающие «клавиши» отказались работать. В итоге это нововведение Primax произвело на нас двоякое впечатление: в одних случаях оно удобно, в других же – наоборот. Как бы там ни было, для полноценного управления игрой ограничиться одним джойстиком не удастся и придется прибегнуть к клавиатуре.

QUICKSHOT GENX 500 (500L, 500 USB)
Производитель QuickShot
Предоставлен GameLand
Класс средний
Цена (ориентировочно) $44
«ДПК»-рейтинг 4,5

Серия джойстиков GenX представляет собой новое поколение устройств компании QuickShot. Их отличает новая, эргономичная форма рукояти, блестящая полированная поверхность с синеватым отливом и несколько других, скрытых, но не менее важных нововведений. Младший представитель этого семейства – GenX 500 – выпускается в нескольких модификациях – базовой, для игрового порта, GenX 500 USB, подключаемой к разъему шины USB, и GenX 500L, которую хотелось бы отметить особо. Это единственный из известных нам на сегодня джойстиков, предназначенный специально для левшей. Во всем остальном эти устройства между собой практически не различаются. Все они оснащены четырьмя кнопками, четырехпозиционным переключателем обзора и рукояткой аналогового управления газом.

С подключением GenX 500 никаких особых сложностей не возникло. Во всех играх, выбранных нами для испытаний, он также работал без проблем. Не исключено, что причина такой надежности заключается в простоте, но, как говорится, «будь проще – и к тебе потянутся люди». Возможно, именно поэтому джойстик произвел на нас столь приятное впечатление. Однако в любом случае хотелось бы отметить удобную рукоять (на уровне лучших аналогов), качественные и достаточно крупные кнопки и переключатель обзора. Шарнир джойстика не слишком тугой, а основание достаточно массивное, что позволяет освободить вторую руку для работы с клавиатурой. Правда, гладкая рукоять может оказаться скользкой, особенно после длительной игры, когда рука станет влажной. Но вряд ли этот недостаток можно считать серьезным: играть надо в меру и с перерывами. Итак, QuickShot GenX 500 – отличный базовый джойстик за вполне разумную цену.







Устройство с таким громким названием (в переводе – «Командир эскадрильи») состоит из привычной многим из нас ручки управления полетом (flightstick) и «сектора газа», похожего на настоящий. Эти элементы объединены общей металлической платформой, вдоль которой их можно передвигать по мере необходимости. На рукояти газа находятся шесть программируемых кнопок, трехпозиционный переключатель и дополнительные клавиши для выбора режима работы джойстика – цифрового или аналогового.

Вся беда в том, что на сегодняшний день Squadron Commander новым назвать нельзя. Имеющееся в комплекте поставки программное обеспечение предназначено еще для MS-DOS, а корректно работающие драйверы для Windows 95/98 отсутствуют даже на Web-сайте разработчика. Отсюда и целый букет «болезней» при установке и настройке. Заставить нормально работать переключатель обзора и программируемые кнопки нам так и не удалось. В каталоге продуктов QuickShot нетрудно найти более новые модификации этого устройства – Sky Commander и Squadron Commander II. Они очень похожи внешне, но рассчитаны на работу в Windows 95/98 (хочется верить, что укомплектованы соответствующими программами).

В остальном же Squadron Commander – изделие вполне среднего качества, достаточно удобное в обращении, а сектор газа, совсем как настоящий, – просто бальзам на душу любителя серьезных авиасимуляторов. Но если вы твердо решили обзавестись чем-то подобным, лучше поищите Squadron Commander II или Sky Commander.





Старшая модель в линейке джойстиков GenX отличается от более простых наличием оригинальной системы управления газом и четырех дополнительных программируемых кнопок. Во всем остальном это устройство похоже на своих младших собратьев.

Ручка управления газом, для которой производители придумали звучное название Bio Throttle, представляет собой упор для левой ладони, перемещающийся по специальным направляющим. На ней расположены дополнительные кнопки. Кроме этого, на основании джойстика размещены клавиши, с помощью которых можно выбирать аналоговый или цифровой режим работы газа, переключателя обзора и всего устройства в целом.

Подключается GenX 700K к игровому порту и разъему PS/2. Установка происходит без проблем, то же можно сказать и об инсталляции программного обеспечения, которое занимает всего одну дискету. Правда, в окне *Игровые устройства* вы обнаружите целых два пункта, соответствующих этому устройству: он может подключаться как джойстик с аналоговым переключателем обзора (GenX 700K w/analog HAT) либо регулятором газа (GenX 700K w/analog throttle). В связи с этим вам придется повозиться с настройками, чтобы заставить одновременно работать газ и переключатель обзора. Рекомендуем выбрать последний драйвер, а затем, нажав кнопку *Digital Mode HAT,* добиться работоспособности переключателя обзора. Но других серьезных недостатков джойстик не имеет. Рукоять очень удобная, расположение и форма кнопок продуманные, а Bio Throttle проста в использовании. GenX 700K хорошо калибруется и устойчиво функционирует в играх.



QUICKSHOT 3D STRIKER
Производитель QuickShot
Предоставлен GameLand
Класс профессиональный
Цена (ориентировочно) $83
«ДПК»-рейтинг 4

Это устройство, вне всякого сомнения, можно назвать самым оригинальным в нашем обзоре. Как вам понравится утверждение, что 3D Striker – не джойстик а... клавиатура? Не похож? Верно. Но все-таки это клавиатура. Вернее, игровой манипулятор, дублирующий функции наиболее часто используемых в играх клавиш.

Игровая клавиатура (а именно так, по-моему, правильнее всего называть этот контроллер) присоединяется к разъему PS/2 вместо обычной, которая в свою очередь подключается в гнездо на корпусе 3D Striker. В итоге мы получаем два устройства ввода, работающих параллельно. Нажатие одноименных клавиш на каждом из них приводит к одинаковому результату. Но интереснее (и приятнее) всего то, что в среде Windows 95/98 3D Striker совершенно не нуждается в настройке – все работает само собой, причем не только в играх, но и в других программах, например в Word. Доступны и комбинации клавиш, для чего имеются *Shift* и *Alt*. Правда, перед использованием 3D Striker нужно определить управляющие клавиши точно так же, как при игре с помощью обычной клавиатуры.

Очевидно, что 3D Striker проектировался главным образом для 3D-action. Это нетрудно определить по подписям к отдельным кнопкам – *Run, Jump, Crouch*. Присмотревшись ближе, вы заметите, что на этом устройстве присутствуют в основном те клавиши, которые чаще других задействованы в трехмерных боевиках, например цифры от 1 до 0 – для выбора оружия. Движения рукоятки, которая имеет три степени свободы, также соответствуют нажатиям определенных клавиш на цифровой клавиатуре (numeric keypad).

Ну что ж, раз этот необычный джойстик создан для игр действия, почему бы не расширить рамки испытаний, включив в них (только для данного образца) игру соответствующего жанра? В Quake II управление с помощью 3D Striker сперва показалось нам немного непривычным, но со временем оказалось очень удобным. Это устройство прекрасно зарекомендовало себя в сражениях с монстрами. Но в сетевой игре вы наверняка столкнетесь с проблемой, возникающей при использовании всех без исключения джойстиков и клавиатур, – из-за постоянной и достаточно низкой скорости поворота вы будете проигрывать в подвижности своим соперникам, «вооруженным» мышью.

А если душа рвется в полет? 3D Striker можно использовать и в летных симуляторах. При этом в игре нужно определить его не как джойстик, а как клавиатуру и потратить немного времени на настройку команд. После этого вы получите обычный цифровой джойстик. Он ведет себя в игре несколько иначе, чем аналоговые, поэтому более опытным пилотам понадобится всерьез переучиваться. Но если вы только осваиваете азы летного мастерства, вполне возможно, что 3D Striker придется вам по душе.





Уважаемая всеми (и нами в том числе) Logitech тоже дополнила свою линейку джойстиков WingMan моделью с поддержкой Force Feedback – WingMan Force – рассчитанной на подключение к шине USB, что дополнительно облегчает ее установку.

Во внешнем облике этого устройства прослеживается «фамильное сходство» с WingMan Extreme Digital и WingMan Interceptor – та же рукоять, удобно ложащаяся в ладонь, со стандартным расположением кнопок и переключателя обзора. Отличается же WingMan Force увеличенным основанием, внутри которого скрываются механизмы Force Feedback, пятью дополнительными программируемыми кнопками и новым устройством управления газом, выполненным в виде колесика довольно большого диаметра. Оно, равно как и все кнопки и переключатель обзора, изготовлено из твердой резины, так что в процессе игры пальцы по нему не скользят.

Вместе с джойстиком поставляется внушительный комплект ПО. Кроме диска со служебными программами (драйверами, утилитой WingMan Profiler для настройки клавиш в играх и редактором эффектов отдачи I-Force Studio), в коробке вы найдете лицензионные диски с играми Descent: Freespace, WarBirds 2.01 (плюс 5 часов бесплатной игры в Internet), а также Redline Racer. Все они поддерживают спецификацию Force Feedback, так что для проверки возможностей только что купленного устройства вполне сойдут.

Хотелось бы подробнее рассказать о программе WingMan Profiler, поскольку подобных утилит не имеет ни один другой джойстик, попавший в наш обзор (аналогичным инструментом укомплектованы разве что продукты Microsoft, но на этот раз они остались «за кадром»). Итак, Profiler позволяет создавать и сохранять настройки командных клавиш джойстика для множества игр. Чтобы применить любую из них, необходимо загрузить соответствующий файл конфигурации, а затем непосредственно из окна Profiler запустить саму игру. Если у вас на винчестере одновременно установлены несколько «леталок», то эта программа позволит автоматически применять индивидуальные настройки при запуске любой из них. Однако WingMan Profiler корректно работает не со всеми современными играми.

Как же проявил себя WingMan Force в деле? Просто отлично. Должен заметить, что его рукоять показалась нам самой удобной из всех протестированных устройств. Джойстик хорошо держит калибровку, все функции выполняются должным образом, никаких проблем в процессе игры не возникало. Можно, правда, пожаловаться на немного тугой ход рукояти, но к этому быстро привыкаешь. Во всем остальном же данная модель уверенно обошла своих конкурентов. Что касается эффектов отдачи, то они действительно увеличивают реализм ощущений игрока. Правда, цена WingMan Force достаточно высока, но в данном случае она вполне оправдана.



РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Итак, последний истребитель, участвовавший в испытательных полетах, успешно вернулся на базу. Настала пора подводить итоги. Так и просится ставшее уже привычным: «Начинающим пользователям можно порекомендовать...». Но было бы глупо утверждать, что хорошее оружие предназначено только для настоящих асов, а изучать азы летного мастерства можно на чем попало. Само собой разумеется, что совершенствовать искусство пилотирования, используя качественный джойстик, и легче, и приятнее. Поэтому, выбирая это устройство, лучше исходить из того, насколько часто вы собираетесь пилотировать виртуальные летательные аппараты. Если только время от времени, чтобы просто попробовать новую «леталку» и затем гордо заявлять друзьям: «Да, я играл в нее!», то можно обойтись дешевой моделью. Те же, кто хотел бы практиковаться в самолетовождении ежедневно, наверняка, не смогут обойтись без джойстика как минимум среднего уровня. Поверьте мне, лишние затраты (не столь уж большие) обернутся для вас комфортом и, как следствие, – успехом.

Заметим, что подобрать подходящий джойстик очень и очень трудно (знакомая фраза, не правда ли?). Но на этот раз не потому, что они такие одинаковые, а из-за того, что их так много. В одном из киевских магазинов, торгующих компьютерными играми и сопутствующими им товарами, мы насчитали более сорока наименований этих устройств. Не спорю, что в той фирме, которую вы посетите, возможно, и не будет такого изобилия. Но факт остается фактом: задействовать в тестировании все или хотя бы большинство видов джойстиков не представляется возможным. Поэтому сейчас мы поговорим не только о тех моделях, которые попали в наш обзор, но и об оставшихся на этот раз «за кадром».

Тем, кто решил приобрести дешевый джойстик (до $20), можно посоветовать **Genius Flight 2000 F-12**. Нам он понравился, поскольку при низкой цене его качество оказалось вполне приемлемым. Что касается других моделей этого класса, то их в настоящее время очень и очень много. Например, можно обратить внимание на линейку недорогих джойстиков от QuickShot (это семейство самое многочисленное) или Maxxtro. Вполне возможно, что среди них вы и выберете своего фаворита. Однако хочу вас предостеречь: при покупке дешевого джойстика вы сильно рискуете, поскольку качество устройств этой ценовой категории изменяется в широких пределах – от приличного до очень плохого.

Вторая ценовая группа – от $20 до $50 – состоит из достаточно качественных джойстиков с базовым набором функций. Обычно это младшие модели в линейках продуктов известных фирм. Именно с этих устройств вам лучше всего начинать карьеру пилота, а для многих их возможностей оказывается вполне достаточно. Среди опробованных нами изделий хотелось бы отметить **Genius Flight 2000 F-22** (его отличительная особенность – неплохое качество при достаточно низкой цене), **Primax Raptor 3D** и **QuickShot GenX 500** (оба с тремя степенями свободы рукояти). Тем, у кого компьютер оснащен шиной USB, подойдут модификации устройств от Primax и QuickShot, оборудованные соответствующим разъемом. Также весьма интересен джойстик для левшей – **QuickShot GenX 500L**. Из «не вошедшего в анналы» к этой ценовой группе относятся также младшие модели в известных линейках Logitech WingMan и Microsoft Sidewinder, славящихся своим качеством. На них также стоит обратить внимание.

Для фанатичных приверженцев летных симуляторов существуют высококлассные джойстики ценой от $50 и выше. В большинстве случаев они оборудованы эргономичной рукоятью с двумя или тремя степенями свободы, переключателем обзора, устройством управления газом и дополнительными программируемыми кнопками. Из рассмотренных нами продуктов этого класса весьма интересным оказался **QuickShot GenX 700K**. Для тех, кто ищет еще большего реализма, подойдет одна из систем управления полетом от **QuickShot** – **Sky Commander** или **Squadron Commander II**. Но эти устройства далеко не единственные в своем классе. Наоборот, здесь мы оставляем вам широкое поле для самостоятельного поиска. Несомненно, стоит обратить внимание на Microsoft Sidewinder Precision Pro и джойстики от Gravis («Домашний ПК», № 2, www.itc.kiev.ua) и Logitech WingMan Interceptor, оборудованный сразу тремя (!) переключателями обзора. Весьма интересно выглядит также Genius Flight 2000 F-31. Это устройство отличается от рассмотренного нами F-22 новой, эргономичной формой рукояти (очень похожей на WingMan, надеюсь, что настолько же удобной) и дополнительными программируемыми кнопками. Не будем забывать и об оружии настоящих асов – джойстиках торговой марки Thrustmaster, которые сейчас выпускает компания Guillemot. Здесь вы найдете как собственно джойстики, так и устройства для управления газом, незаменимые для фанатов реалистичного пилотирования.

Наконец, последний крик моды в области джойстиков, как, впрочем, и других игровых контроллеров, – устройства с отдачей (force feedback). Испытав их собственноручно, мы можем с уверенностью сказать, что обещанный разработчиками «новый уровень реализма» – не пустая рекламная шумиха. Они действительно создают незабываемые ощущения при управлении виртуальным самолетом. Правда, стоят такие устройства достаточно дорого, но если у вас есть возможность побаловать себя – обязательно воспользуйтесь ею. ■

Продукты предоставлены компаниями

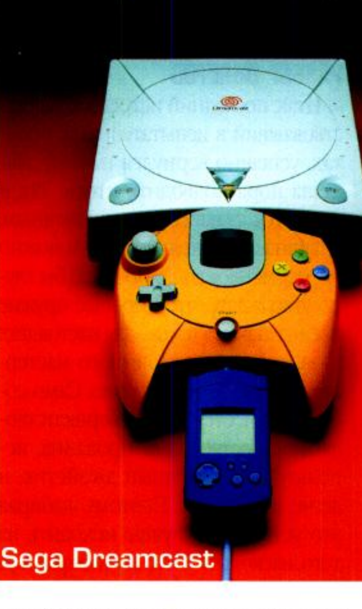
Торговая марка	Компания	Телефон
Genius	«ПИТ НТТ» GameLand	(044) 467-2550 (044) 245-3937
Logitech	«Фолгат»	(044) 246-6292
Maxxtro	«ПИТ НТТ»	(044) 467-2550
Primax	«Квазар-Микро»	(044) 573-2377
QuickShot	GameLand	(044) 245-3937



Александр Птица

Игровые консоли нового поколения на марше

Как бы мы ни потешались над телевизионными игровыми приставками, называя их «недокомпьютерами» и прочими бранными словами, приходится признать, что вес на мировом рынке электронных развлечений они имеют гораздо больший, чем игры для ПК, а новые разработки лидеров в этой сфере по многим параметрам могут дать фору традиционным компьютерным игровым технологиям.


Sega Dreamcast

Сейчас наступил такой момент, когда главные действующие лица разворачивающейся гонки приставочных вооружений (Sega, Sony, Nintendo и кое-кто еще) готовятся к новому переделу рынка и привлечению на свою сторону как можно большего количества пользователей.

Давно ушли в прошлое времена совсем игрушечной 8-битовой NES (известной у нас под именем Dendy) и всенародно любимой в 16-битовую эру Sega Megadrive. Сегодня на повестке дня – 128-битовые универсальные домашние развлекательные «монстры».

СОНИК СТАНОВИТСЯ ЕЩЕ БЫСТРЕЕ

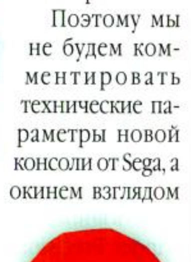
Производитель Sega
Название Dreamcast
CPU 128–битовый Hitachi SH7750, 200 MHz
Графическая подсистема модифицированный NEC PowerVR 2 (производительностью 3 млн. полигонов в секунду)
Память 16 MB DRAM, 8 MB VRAM, 2 MB для аудио
Аудиоподсистема 32–битовый Yamaha ASIC, 64 канала (48 kHz)
Носитель информации GD–ROM (специальный CD–ROM емкостью 1,2 GB)
Привод Yamaha 12X
Модем 56 Kbps
OS модифицированная Microsoft WindowsCE
Дата выпуска 27.11.98 (Япония), 09.09.99 (Северная Америка), 14.10.99 (Европа)
Цена (в США) $199

Первой вылазку в пока еще практически не населенную нишу приставок нового поколения предприняла подрастерявшая в последнее время свою былую славу (и, естественно, прибыли) японская компания Sega. Ее игровая консоль с возможностью выхода в Internet, получившая название Dreamcast, стала настоящим хитом нынешнего осеннего сезона. За две недели, прошедшие после ее американского дебюта (09.09.99), было продано более полумиллиона машин. Не менее успешно стартовала она и в Европе, случилось это 14 октября.



Конечно, в коммерческий успех внесла свой существенный вклад и мощная рекламная кампания. 200 млн. долл., затраченных на раскрутку новой приставки, – это вам не шуточки! До сих пор по городам и весям США катаются здоровенные трейлеры, загруженные до упора «дримкастовским» хозяйством: консолями, аксессуарами, играми. Все имеют шанс приобщиться и решить для себя вопрос – «Покупать Dreamcast сейчас или подождать годик и тогда раскошелиться на Sony Playstation 2». На описание «сопутствующих товаров», уже имеющихся в наличии или выходящих в ближайшее время, понадобилось бы два таких разворота, но о некоторых из них нельзя не упомянуть: VMU (Video Memory Unit) – специальный многофункциональный блок памяти и ZIP-драйв.





Но, как вам прекрасно известно, подобно автомобилю, не заправленному топливом, приставка без интересных и качественных игр никогда не поедет в нужном направлении.

Поэтому мы не будем комментировать технические параметры новой консоли от Sega, а окинем взглядом линейку игр, выпущенных на рынок одновременно с началом продаж самой консоли.

Пока их восемнадцать в США и четырнадцать в Европе, но к рождественскому подарочному сезону количество новинок должно перевалить за четыре десятка. Многие специалисты, да и сами покупатели, голосующие «зеленым рублем», называют среди лучших следующие игры.

Soul Calibur (Namco) – продолжает начатую в Soul Blade для Playstation тему драк с применением холодного оружия. Судя по видеоролику, графика и спецэффекты на высшем уровне, и, кроме того, Namco имеет далеко идущие планы по использованию Internet для расширения геймплея.

Sonic Adventure (Sega) – я был бы более чем удивлен, не найдя среди игр из «стартового пакета» чего-нибудь про «реактивного» ежа Соника, как-никак к талисману компании следует относиться с должным уважением.


Sonic Adventure

Ready 2 Rumble (Midway) – «гиперреалистичный» симулятор бокса. Кстати, небезызвестный Джон Ромеро прямо-таки оторваться не может (лучше бы Daikatana доделывал).

Power Stone (Capcom) – трехмерный файтинг на фэнтэзийную тематику с очень интерактивным игровым окружением.

К сожалению, выход **Shenmue**, вероятно, самой ожидаемой игры для Dreamcast, не так давно был перенесен на более поздние сроки.

PLAYSTATION 2 – БОЛЬШЕ ЧЕМ ПРОСТО ИГРОВАЯ ТЕЛЕПРИСТАВКА

Производитель Sony Computer Entertainment
Название Playstation 2
CPU Emotion Engine, 128–битовый процессор, частота 295 MHz
Графическая подсистема Graphic Synthesizer, 147 MHz, Embedded Cashe VRAM – 4 MB
Память Direct RDRAM, 32 MB
Аудиоподсистема SPU2, 48 каналов+software, sound memory – 2 MB
Процессор ввода/вывода Playstation CPU+, 34 MHz
Носитель информации 24X CD–ROM, 4X DVD–ROM
Интерфейсы два порта контроллеров, два слота для карт памяти, 1 AV–выход, 1 оптический цифровой выход, 2 USB–порта, 1 i.Link (IEEE1394/FireWire), 1 слот для Type III PCMCIA.

13 сентября, через четыре дня после того, как консоль Dreamcast появилась на витринах североамериканских магазинов, с громкими заявлениями выступили топ-менеджеры всех региональных отделений Sony Computer Entertainment (надо ведь как-то отвлечь внимание потенциальных пользователей от конкурирующей игровой платформы). Стало известно, что «лучшая игровая система всех времен и народов» в соответствии с планами корпорации должна поступить в продажу в Японии 4 марта будущего года. Стартовая цена – порядка $370. Были поставлены точки над «i» в вопросах об официальном названии (Sony Playstation 2) и внешнем виде консоли.

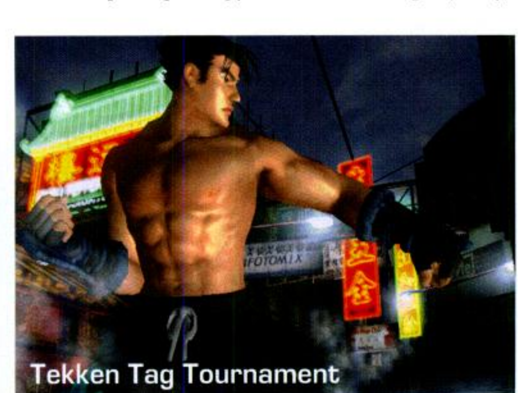
Согласитесь, что по дизайну корпус Playstation 2 (а он, кстати, может быть установлен как горизонтально, так и вертикально) ближе к современной аудиовидеоаппаратуре класса hi-end, а глубокий черный цвет сразу выделяет ее из «серой массы» остальных телеприставок. А ведь действительно, в плане технических параметров и функциональных возможностей с Playstation 2 (когда она родится на свет) не сможет сравниться ни одна из конкурирующих систем.

Дизайн и стильность внешнего облика, конечно, вещи хорошие, но с чисто потребительской точки зрения основную массу игроков больше интересуют технические данные (о которых много распространяться не буду, а отошлю всех желающих к своей статье «Playstation 2 – интригующие обещания Sony» в «Домашнем ПК», № 4, 1999, www.itc.kiev.ua), а также информация о грядущих играх для этой платформы.

Лавина сообщений о все новых и новых разработчиках, издателях не только из Японии, но и из Америки и Европы, официально заявивших о своей поддержке Playstation 2 (а их насчитывается уже более двухсот), нарастает с каждым днем, причем в этом списке находим сплошь громкие имена – Electronic Arts, Eidos, Infogrames, Activision, 3DO, Hasbro. В Internet выкладываются «целыми пачками» видеоролики, по которым можно составить предварительное впечатление об играх. А самое главное, уже известно, какие игры будут сопровождать мартовскую премьеру Sony Playstation 2 в Японии.


Bounoer

Возглавляют эту «великолепную дюжину» игры под уже прекрасно зарекомендовавшими себя и отлично раскрученными еще на PSX торговыми марками – файтинг Tekken Tag Tournament (Namco) и автогонка Gran Turismo 2000 (Poliphony Digital/Sony). В демонстрационных роликах Tekken Tag Tournament поражает внимание к мельчайшим деталям окружения и реалистичность движений бойцов.


Tekken Tag Tournament

Создатель культового RPG-сериала Final Fantasy, компания Square, намеревается покорить сердца игроков своим новым творением Bouncer. Этот вроде бы файтинг будет отличаться совершенно нестандартным подходом к игровому процессу.


Sony Playstation 2

Среди стратегий всеобщее внимание привлекает Kessen (Koei). Чем-то он мне напомнил готовящуюся нынче для ПК игру Shogun. Обещано сочетание пошагового режима в стратегической части и трехмерных сражений в реальном времени. На скриншотах это выглядит очень здорово, но весь вопрос в том, сумеют ли разработчики обеспечить достойный геймплей.

Ну что ж, ждать дня рождения суперконсоли осталось недолго. Зима промелькнет, мы и не заметим этого. А с первыми весенними лучами солнца новая платформа и игры для нее станут свершившимся фактом.

Да, чуть не забыл... На рынке игровых консолей нового поколения в скором времени, видимо, появится еще один игрок. Хотя это уже совсем другая история. Но если известнейшая корпорация все-таки официально анонсирует игровую систему, слухи о которой уже месяца полтора будоражат и онлайновые, и печатные СМИ, то мы всенепременно расскажем о ней подробнее. Оставайтесь с нами. ■



Александр Птица

Sony Playstation: игровая приставка по цене видеокарты



Прочитав предыдущий материал, можно долго и печально размышлять о том, что и Dreamcast еще не дошла до Украины, и Playstation 2 только в марте будущего года появится у себя на родине, в Стране Восходящего Солнца. А что же делать тем, кому материальное состояние пока не позволяет приобрести персональный компьютер, а играть в хорошие игры хочется? В настоящий момент альтернатива только одна – Sony Playstation.

БЛЕСТЯЩИЙ ДЕБЮТ SONY

Нужно сказать пару слов об истории появления Sony на рынке видеоигр. В середине 90-х годов, после почти десятилетней борьбы за лидерство между Nintendo и Sega, обострившейся в ту пору, когда царствовали 16-битовые Sega Genesis (Megadrive) и SuperNintendo (SNES), с первой 32-битовой системой выступила компания 3DO. Игровые консоли 3DO стремительно завоевали популярность, но так же быстро их звезда закатилась, чему способствовало появление 32-битовой Sony Playstation.

Есть даже легенда о рождении этой игровой системы. Известно, что по сей день все приставки от Nintendo работают с картриджами. Однако говорят, что существовало соглашение между Nintendo и Sony о совместном создании консоли, использующей CD, тем более что Sega к тому времени уже изготовила подобную приставку. Но отношения партнеров не сложились, и Sony решила самостоятельно довести дело до конца. В результате декабрь 1994 г. (в Японии) и сентябрь 1995 г. (в США) стали официальными днями рождения Sony Playstation (PSX). Из 28,7 млн. игровых приставок, проданных во всем мире в 1998 г., 22 млн.(!) приходятся именно на PSX.

Сегодня Sony Playstation стоит примерно столько же, сколько хороший 3D-ускоритель для PC, а то и дешевле. И к тому же рынок наводнен разнообразными аксессуарами для нее – джойстиками, рулями, «лазерными пистолетами» и т. п. Об играх разговор особый, а сейчас давайте распакуем коробку и посмотрим, что там внутри.

ВНУТРЕННОСТИ «СЕРОГО ЯЩИКА»

В наше распоряжение попала модель SCPH-1002, рассчитанная на работу в телевизионной системе PAL, выпущенная европейским подразделением Sony (www.playstation-europe. com).

В комплект входят: сама игровая консоль; стандартный геймпад (существует вариант, укомплектованный контроллером Dual Shock); аудио/видеокабель для подключения к телевизору; переходник A/V -> Euro SCART; шнур электропитания; демо-диск; инструкция по эксплуатации.

Приставка смонтирована в корпусе серого цвета размерами 60 × × 270 × 188 мм. На передней панели имеются два порта для подключения игровых контроллеров и два слота для карточек памяти. На задней – три разъема для аудио/видеокабеля, гнездо для сетевого шнура, параллельный порт, разъем для подключения к телевизору через антенный вход. На верхней крышке сразу в глаза бросаются две большие кнопки – *Power* (Питание) и *Open* (Открыть) – и одна маленькая – *Reset* (Перезагрузка).

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Многоуважаемым «чайникам» рекомендую этот раздел пропустить и сразу же перейти к «Боевому оружию игрока», а знатоки железа имеют шанс тихо похихикать, сравнивая параметры PSX с характеристиками своих «навороченных тачек». Зато все игры, написанные для Playstation, рассчитаны именно на ее конкретное аппаратное обеспечение, и в отличие от компьютерных игры для PSX всегда будут работать совершенно одинаково на любой приставке без «тормозов» и «глюков», зачастую по-настоящему отравляющих жизнь PC-геймеров.

Итак, центральный 32-битовый RISC-процессор имеет тактовую частоту около 34 MHz. Кроме того, он содержит GTE (Geometry Transfer Engine), способный обрабатывать 1,5 млн. «чистых» или 500 тыс. текстурированных полигонов в секунду, и MDEC (Data Decompression Engine), предназначенный для декомпрессии видеоданных. Объем оперативной памяти – 2 MB, видеопамять – 1 MB, Sound RAM – 512 KB. Минимальный объем флэш-карточки памяти – 128 KB. Больше не буду загружать вас цифирью. Для «посвященных» сказанного будет вполне достаточно, чтоб составить впечатление. А посему перейдем к рассмотрению устройства, названного нами.

БОЕВОЕ ОРУЖИЕ ИГРОКА

В качестве устройства ввода для PSX обычно используется gamepad. Опробовав стандартный геймпад в деле, я пришел к выводу, что дизайнерам и специалистам по эргономике удалось создать контроллер, по крайней мере, более удобный, чем многие из его родственников. Четыре кнопки (обозначенные крестиком, кругом, треугольником и квадратом) вынесены на



Стандартный геймпад

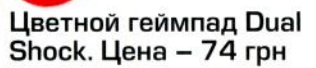
Руль PSX Analog Racing Wheel (Dual Shock). Цена – 316 грн

Знакомьтесь: Helena, новая героиня из игры Dead or Alive 2

Игровая консоль Sony Playstation. Цена – 627 грн

А разъемы–то разноцветные. Даже ребенок не ошибется при подключении PSX к телевизору

Цветной геймпад Dual Shock. Цена – 74 грн



верхнюю часть манипулятора. Функции кнопок (прыжок, огонь, удар и т. д.) определяются конкретными играми, но их можно настроить «под себя». Две пары дополнительных кнопок расположены сзади, чаще всего они «заведуют» такими функциями, как приближение/удаление или поворот камеры. Направление движения персонажа или перемещение по меню осуществляется с помощью так называемого D-pad. Названия кнопок *Start* (Старт) и *Select* (Выбор) говорят сами за себя.

Но конструкторская мысль не стоит на месте, и ассортимент игровых контроллеров для PSX постоянно расширяется. Вот, например, геймпад для любителей файтингов и игр action – Hori Fighting Commander 10B. Сравнивая его со стандартным, сразу же замечаешь не четыре, а шесть кнопок на верхней панели. Но самая интересная «фишка» геймпада – трехпозиционные (выключено, T, H) турбопереключатели для каждой из кнопок. В положении T одно нажатие на кнопку приводит к тому, что действие выполняется дважды, а в положении H – трижды. Представьте себе, как замечательно одним нажатием нанести сразу три удара или трижды выстрелить, не говоря уже о сложных комбинациях (комбо) в файтингах.

Однако мини-обзор геймпадов будет неполным, если не упомянуть о Dual Shock. Этот контроллер не только вибрирует в соответствии с игровой ситуацией, но и, кроме обычных цифровых, снабжен двумя аналоговыми переключателями направлений в виде рычажков. Встроенные в ручки микродвигатели создают незабываемые впечатления, особенно в гоночных симуляторах, файтингах и даже в некоторых адвентюрах и RPG. Я не могу забыть сочетание изумительно красивых визуальных спецэффектов в игре Final Fantasy VIII с неподдающимися описанию тактильными ощущениями от Dual Shock. Кроме того, аналоговый контроллер Dual Shock, который усиливал мое погружение в игровые миры PSX, имеет прозрачный корпус красного цвета, через который прекрасно видно, как работают его «внутренности».

Карта памяти на 15 блоков. Цена – 20 грн



Карта памяти на 120 блоков. Цена – 37 грн

ОН СКАЗАЛ: «ПОЕХАЛИ!»

К обзору рулей для ПК, опубликованному в этом номере, я хотел бы сделать небольшое дополнение с «приставочной» стороны. Известно, что автогонок для PSX существует даже больше, чем для ПК, и этот жанр имеет миллионы поклонников во всем мире. А раз гоночные симуляторы пользуются таким спросом, то без рулей в них, естественно, не обойтись.

У нас была возможность прокатиться по трассам Gran Turismo, Need For Speed: High Stakes, Colin McRae Rally, сжимая в руках PSX Analog Racing Wheel (Dual Shock), произведенный компанией Futime. По конструкции и расположению органов управления он немного напоминает своего собрата от одного из фаворитов в отрасли контроллеров, компании Mad Catz.

Устройство состоит из собственно руля (с углом поворота 180°), на котором расположены кнопки управления, педалей и рычага переключения передач. Руль работает в трех режимах – цифровом, аналоговом и с отключенным Dual Shock. Впечатления от поездок с PSX Analog Racing Wheel остались довольно благоприятные, но все-таки не могу не отметить, на мой взгляд, слишком большую инерционность.

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

Противники приставок могут сказать: «В консольных играх нельзя сохраняться», – и окажутся глубоко не правы, ведь для этой цели существуют специальные флэш-карты. Первоначально выпускались карты памяти объемом 128 KB, разделенные на 15 блоков. Разные игры требуют для сохранения различное количество блоков, и некоторым из них емкости стандартной карты может показаться мало. Не беда, уже выпускаются и «толстые» карты, способные хранить до 120 блоков.

Мышь Topway для Sony Playstation. Цена – 55 грн



СЕРЫЙ «ГРЫЗУН»

Не удивляйтесь, но мыши тоже нашли свое место в кругу манипуляторов для Playstation. А почему бы и нет, собственно? Игры из стратегических сериалов WarCraft, Command&Conquer или Civilization присутствуют в PSX-ассортименте, стало быть, и мышам применение найдется. ■

Геймпад Hori Fighting Commander 10B. Цена – 79 грн



Александр Птица

Sony Playstation: включи, вставь диск... играй!



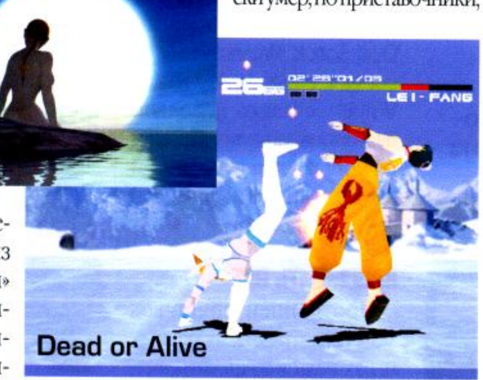
Своим громким успехом игровая консоль Sony Playstation (PSX) в первую очередь обязана играм, как парадоксально ни звучало бы это утверждение. Таким разнообразием качественных продуктов практически всех жанров не может похвастать ни одна из конкурирующих игровых платформ. К примеру, список игр для Nintendo64 не достигает даже отметки в 200 наименований, зато со времен старта PSX в 1995 г. и до сегодняшнего дня их количество приблизилось к семи сотням.

Конечно, ограниченность аппаратной базы телевизионной приставки не позволяет реализовать многие вещи, доступные современному персональному компьютеру, но зато у игровых консолей, в частности у Sony Playstation, есть несколько качеств, обеспечивающих «потребительский комфорт». Любой игрок, предпочитающий ПК, в своем геймерском опыте частенько сталкивается с проблемами, решение которых требует установки новых драйверов, патчей, а также прочих не особо приятных действий. И, кроме того, вечная головная боль игроков – системные требования некоторых игр. Вот и приходится задумываться об апгрейдах, покупке новых комплектующих, а игра из удовольствия превращается в наказание Божье.

Замечу, что очень многие игры из золотого фонда ПК доступны и на дисках для Playstation: знаменитые стратегии Civilization II, Warcraft II, KKND: Krossfire, Populous: The Beginning, Warhammer: Dark Omen, прикольные квесты Broken Sword I и II, Discworld I и II, космические боевые симуляторы Wing Commander III и IV. А уж о народной секс-бомбе Лариске и говорить не приходится. В варианте для Playstation все части сериала Tomb Raider разошлись гораздо большими тиражами, чем их родственницы для персоналок.

Поначалу я хотел провести сравнительный анализ и разобрать «по косточкам» все плюсы и минусы компьютерных и приставочных версий, благо доступны и Soul Reaver, и Driver, и Shadow Man, но потом посчитал это занятие скучным и неинтересным и решил сосредоточиться на, так сказать, эксклюзивных игрушках. Некоторые могут заявить: «Да зачем эта приставка нужна? Все игрушки для нее я совершенно спокойно могу запустить через эмулятор Bleem!». По большому счету, не все – это раз. Совершенно разные ощущения от игр на экране монитора и телевизора – это два. А, простите, вибрацию от современных Dual Shock-геймпадов, играя через Bleem!, вы ни в коей мере не ощутите.


Tekken 3


Dead or Alive

Итак, перед вами мой личный мини-хит-парад игр для Playstation.

3,2,1 FIGHT!

Исторически сложилось так, что жанр файтингов, или попросту драк, пройдя через пик популярности примерно в пору Mortal Kombat 2, на персоналках практически умер, но приставочники, в том числе и разработчики для PSX, продолжают его холить, лелеять и культивировать, а пользователи ждут новых и новых продолжений культовых файтинговых серий. Надо сказать, что тот же легендарный «Мортал» в своих последних инкарнациях не вызвал особых восторгов, а в жанре появились новые лидеры.

Название Tekken 3
Разработчик Namco
«ДПК»-рейтинг ●●●●●

Первая игра из серии Tekken пять лет назад была удостоена чести сопровождать явление Sony Playstation народу и уже тогда приобрела огромную армию поклонников. Нынче же в моде Tekken 3 – безусловно, лучший файтинг всех времен и народов. Впечатляющие движения бойцов, детально прорисованные фоны, поддержка Dual Shock – это только «цветочки». Самое главное (а что еще надо?) – разнообразие игрового процесса. На выбор предложены пять игровых режимов, в том числе совершенно новый – «Tekken Force», представляющий собой файтинг с боковым скроллингом (типа Golden Axe наших дней). А «на сладкое» (которое подается только тем, кто пройдет игру в режиме Arcade до конца) – потрясающие ролики, причем каждому персонажу положена своя персональная финальная история.

Название Dead or Alive
Разработчик Tecmo
«ДПК»-рейтинг   

Визуально Dead or Alive существенно уступает предыдущей игре, зато ряд изящных задумок, реализованных разработчиками, привносят в нее немало шарма благодаря участию в боях нескольких очаровательных дам, каждая из которых может облачаться в разнообразные, «распаляющие воображение» одежки (числом около полутора десятков). Но не надейтесь, что женские прелести будут доступны вам сразу, сходу. Придется попотеть, поскольку новое одеяние «выдается» только лишь за победу в турнире.

Упомянем еще о нескольких достойных файтингах: **Soul Blade** и **Bushido Blade** – красочные поединки с использованием холодного оружия, сериале **Bloody Roar**, персонажи которого способны на время принимать «зверское» обличье, о бесконечной линейке всевозможных **Street Fighter**. И это только «вершина айсберга» консольных файтингов.

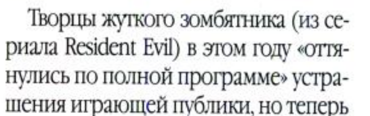


Dino Crisis

СТРАШНО, АЖ ЖУТЬ!

Я пока не могу найти объяснения тому, что в последнее время жанр 3D-action/adventure на Sony Playstation оккупирован интерактивными ужастиками и триллерами. Судите сами...

Название Dino Crisis
Разработчик Capcom
«ДПК»-рейтинг   



Творцы жуткого зомбятника (из сериала Resident Evil) в этом году «оттянулись по полной программе» устрашения играющей публики, но теперь

в основу взята вечнозеленая тема динозавров. Четыре спецагента высадились на небольшом тихоокеанском островке, дабы разобраться в таинственных событиях, происходящих в секретной лаборатории. Да не тут-то было, сразу же один из четверки становится обедом для тиранозавра. А дальше... Наблюдаем нечто вроде гибрида Tomb Raider с Jurassic Park, правда с уклоном в квестовую составляющую. Прекрасно владеющая оружием и арсеналом приемов боевых искусств, спецназовка Регина (судя по всему, близкая родственница знаменитой Лары) с вашей помощью блестяще справится со всеми головоломками и выйдет живой и невредимой из настоящего ада.



Название Syphon Filter
Разработчик 989 Studios
«ДПК»-рейтинг   

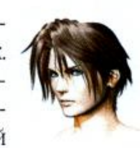
В этой игре вам предстоит сыграть роль Габриэля Логана – непримиримого борца с международным терроризмом во всех его проявлениях. Темные силы задумали поразить человечество невиданным доселе вирусом, но нашего героя не так просто взять голыми руками, и, несомненно, злодеям не поздоровится. Самое смешное, что в процессе игры старания ми сценаристов Логана заносит в такие экзотические местности, как Казахстан и наше Закарпатье.

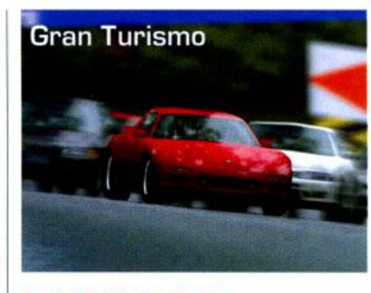
Чтобы стало еще страшнее, порекомендую обратить внимание и на игру **Silent Hill**. Действие происходит в захолустном американском городишке, но, как известно, в тихом омуте не только черти водятся.

ВОСЬМОЙ АКТ ГЕРОИЧЕСКОЙ МЕЛОДРАМЫ СО СПЕЦЭФФЕКТАМИ

Название Final Fantasy VIII
Разработчик Square
«ДПК»-рейтинг   

Хотя к концу года работы по портированию этой RPG на ПК должны быть завершены, пройти мимо ее «родной» версии я никак не мог. Шутка ли сказать: менее чем за две недели в США был распродан около полумиллионный тираж. Честно признаюсь – оторваться было трудно. На несколько дней я забыл обо всех игрушках, живущих на моем компьютере, и с замиранием сердца следил за развитием романтических отношений храброго Скуолла и его любимой Риноа, разбирался в тонкостях боевой системы и магии, бросал в сражения Стражей Силы, сотрясающих несчастный Dual Shock и творящих невообразимые спецэффекты, и наконец, любовался необыкновенно красивыми заставочными роликами.





В ДРУГИХ ЖАНРАХ

Как уже говорилось, для игровой платформы Sony Playstation создано немало прекрасных гонок на самых разнообразных современных и футуристических средствах передвижения: **Gran Turismo**, **Ridge Racer 4**, **Wipeout 3**, **Road Rash 3D**.

Детвора с удовольствием поиграет в яркие и красочные аркады. К лучшим из детских новинок я отнес бы **Bugs Bunny Lost In Time**, **Ape Escape** (кстати, это первая игра, работающая ТОЛЬКО с контроллерами Dual Shock), **Tarzan** (по мотивам свежего диснеевского мультика), **Rayman 2**, а из классики для игроков младшего возраста упомянем **Spyro The Dragon**, сериалы **Gex**, **Croc** и **Crash Bandicoot**.

Игровая приставка Sony Playstation, аксессуары и игры к ней представлены ООО «Комбат»: тел. (044) 235–8329



Принтеры Lexmark
Фотографическое качество печати Вы можете получить, не выходя из дома благодаря технологии цветной печати принтеров Lexmark.

Принтеры Hewlett Packard
Лидер в производстве принтеров для самого широкого круга задач как для дома так и для офиса. Лазерные и струйные технологии, отличное качество печати, высокая степень надежности.

Сканеры UMAX
Доступные по цене сканеры для домашнего пользователя, которые в то же время отличаются высоким качеством работы и удобством в эксплуатации.

Источники бесперебойного питания TrippLite
Профессиональное оборудование, которое обеспечит Вашему домашнему компьютеру надежную работу, предотвратит потерю данных в случае возникновения проблем с электроэнергией.



Официальный дистрибьютор фирм TrippLite, UMAX, Lexmark, Hewlett Packard в Украине – компания DataLux

Адрес: г. Киев, Краснозвездный пр-т, 51, офис 208
Дилерский отдел: (044) 244-8086, 244-8054, 276-2336, 245-7367
Сервисный центр: (044) 243-9598, 243-9597, 244-8270
Факс: (044) 245-7999
E-mail: datalux@datalux.kiev.ua

Новые возможности старой мышки

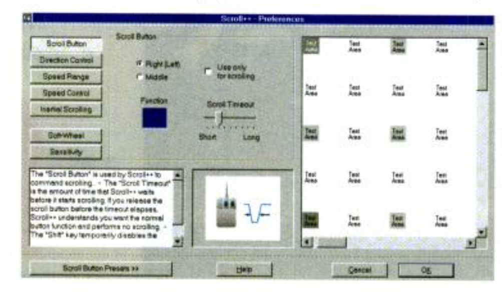
Олег Данилов

Вероятно, многие, прочитав наш обзор компьютерных «грызунов», подивились разнообразию форм и богатым функциональным возможностям современных манипуляторов, но все же решили не расставаться со своей любимой старенькой мышью. Естественное желание, ведь именно с этим устройством вы провели многие дни и месяцы, и жалко ее не меньше, чем прирученную живую мышку, ставшую чуть ли не членом вашей семьи, потому-то и расставаться не хочется. Это нормально, тем более что сейчас существует масса программного обеспечения, которое вдохнет новую жизнь в ваш старенький любимый контроллер и позволит ему посоревноваться с высокотехнологичными монстрами. Вот хотя бы...

POINTIX
Scroll++ 2.05

www.pointix.com
Shareware (регистрация – $16,95)
«ДПК»-рейтинг ●●●●◐

Как следует из названия, основное назначение этой программы – эмуляция функций кнопок прокрутки, но, кроме этого, она умеет кое-что еще, однако давайте обо всем по порядку. Просмотр больших документов без помощи полосы прокрутки можно осуществлять, если «навесить» соответствующие функции на среднюю или правую кнопку мыши, в последнем случае при одинарном щелчке активизируется контекстное меню, а



при перемещении с нажатой кнопкой работает скроллинг.

Доступны следующие настройки: ожидание перед инициализацией скроллинга, максимальная и минимальная скорости прокрутки, имитация инерции экрана (если при скроллинге отпустить клавишу, экран прокрутится чуть дальше в зависимости от заданной «массы»). Еще одна функция, которую реализует Scroll++, называется Soft-Wheel (более полно она представлена в Pop-Mouse). Soft-Wheel отслеживает круговые перемещения мыши (так называемые *glicks* – glide-clicks, быстрые круговые движения с ненажатыми кнопками), с помощью которых можно выполнять некоторые операции, например вызывать пользовательские меню и утилиты, перемещаться по документу, работать с текстом. Причем glicks можно осуществлять и при нажатых клавишах *Ctrl* или *Shift*, т. е. вы сможете присвоить мыши шесть дополнительных функций.

Программируемые действия выбираются из достаточно большого списка, Scroll++ предлагает вам заданные настройки для управления оконной средой Windows (закрытие, минимизация, переключение окон), броузером (вперед, назад, предыдущий документ) и функции редактирования (*Cut, Copy, Paste, Delete*). Конечно, к Soft-Wheel

нужно приспособиться, ведь правильно выполнить мышью glicks не так просто, но с приобретением небольшого опыта работы в этом режиме пользоваться Scroll++ станет весьма удобно.

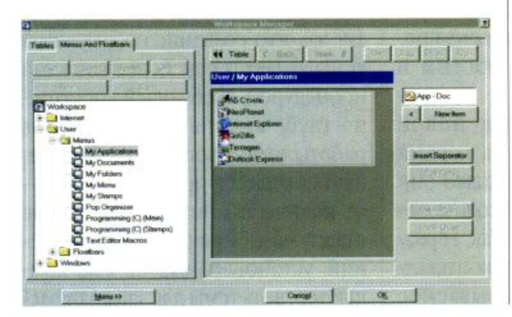
POINTIX
Pop-Mouse 3.15

www.pointix.com
Shareware (регистрация – $9,95)
«ДПК»-рейтинг ●●●●●

Следующий продукт Pointix – Pop-Mouse – имеет значительно больше возможностей. Кроме стандартных круговых glicks, утилита реагирует также на вертикальные и горизонтальные перемещения мыши, т. е. на резкие движения вверх/вниз и вправо/влево, в итоге при использовании *Ctrl* и *Shift* мы получаем двенадцать различных комбинаций. Для всех glicks заданы стандартные функции, но их очень просто изменить.

Вторая важнейшая часть Pop-Mouse – оптимизация рабочего пространства. Под этим понимается наличие четырех всплывающих меню по краям экрана. Как только курсор «задерживается» у верхней, нижней, левой или правой границы, появляется соответствующее меню. По умолчанию Pointix предлагает нам следующие функции. Левое меню – небольшой органайзер, который включает адресную книгу, scheduler, список задач, записную книжку, калькулятор и песочные часы. Верхняя панель менеджера рабочего пространства реализует быстрый доступ к прикладным программам. Правая панель – этакая «сборная солянка», созданная на основе стартового меню Windows. Здесь есть и последние редактируемые документы, и папки приложений, списки ярлыков быстрого доступа и shortcuts электронной почты, ссылки на поисковые серверы Internet и набор подписей-клише. Нижнее меню представляет собой список закладок Web-ресурсов, такой же как и в броузере. Все пункты всплывающих меню легко изменяются, так что вы сможете сами оптимизировать свое рабочее место.

Конечно, в начале работы с обеими утилитами (особенно Pop-Mouse) у вас возникнет масса проблем – неадекватная реакция мыши, множество всплывающих меню и т. д. Могу посоветовать следующее: до предела снизить чувствительность мыши в этих приложениях, отключить некоторые из glicks и плавающих меню. Впоследствии, когда вы привыкнете, можно будет постепенно включить оставшиеся функции.



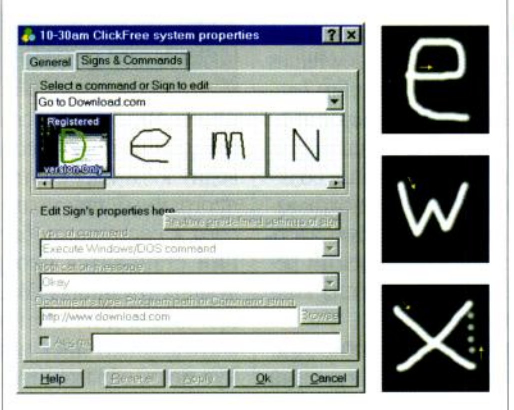
Существует также бесплатная версия последней утилиты Pop-Mouse Lite с ограниченным набором реализованных функций.

QLS CO.LTD
10-30am Click Free System 2.2

10-30am.ic.ru
Shareware (регистрация – $10)
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Эта программа очень близка к рассмотренным выше. Если разработчики Pointix предлагают нам рисовать на мониторе круги (glicks), то авторы этой утилиты решили писать компьютеру целые письма.

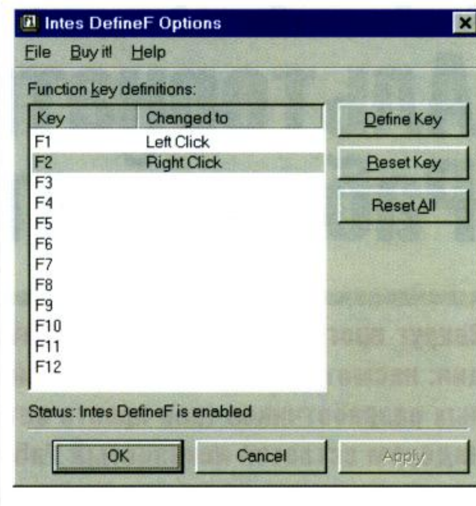
Утилита, основанная на распознавании движения мыши с ненажатыми клавишами, отслеживает перемещения курсора и может выполнять в зависимости от того, что вы нарисовали, различные действия. Например, изобразив мышью **W**, вы можете запустить текстовый редактор (наверное, от Word), **e** – броузер Internet, **x** – это приказ минимизировать все окна, а **X** – выключить компьютер. Подобных символов, понятных Click Free, около двадцати, причем функции, которые будут выполняться после их написания, легко настраиваются. Единственная проблема при использовании этой программы – ...почерк. Достаточно трудно нарисовать символы правильно, этому, пожалуй, придется поучиться. Нам, например, для освоения четырех представленных в демо-версии знаков понадобилось не менее получаса.



INTES
DefineF 0.57

www.intes.com
Shareware (регистрация – $19,95)
«ДПК»-рейтинг ●●●◐○

В принципе, эта программа позволяет вам почти полностью отказаться от мыши (правильно, кому она нужна), «переадресовав» все действия, которые может выполнять компьютерный «грызун», на функциональные клавиши.



Впрочем, назначение DefineF – перепрограммирование достаточно редко используемых клавиш F1–F12. Вы можете задать для них различные клавишные комбинации или действия любой из кнопок мыши (click, double click, drag and drop).

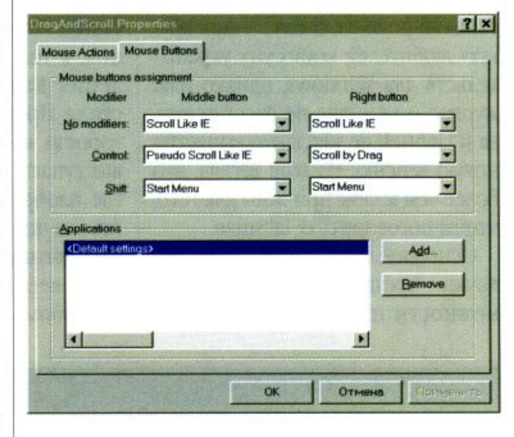
Надо сказать, что особых ценностей мы в этой программе не обнаружили, да и цена регистрации слишком уж высока.

OWNERWORLD SOFTWARE
DragAndScroll 2.0

www.kagi.com/OwnerWorld
Shareware (регистрация – $14,95)
«ДПК»-рейтинг ●●●◐○

DragAndScroll, так же как и Scroll++, предназначена для скроллинга документов с помощью мышей, не оборудованных соответствующими кнопками или колесиками, а также для эмуляции функций средней кнопки.

В общем, действие этой программы похоже на работу Scroll++. Используя модификаторы *Shift* и *Ctrl*, средней и правой кнопкам мыши можно присвоить шесть различных функций. Легко настроить скорость прокрутки, обеспечить быстрый вызов стартового меню Windows и т. д. И все же, на наш взгляд, Scroll++ более функциональна.



Конечно же, этими утилитами не ограничивается все многообразие мышиного софта, который можно найти в Internet. В следующем номере журнала мы познакомим вас с другими программами подобного рода.

Продолжение следует

Олег Данилов, Сергей Светличный

Альтернативный Рабочий стол



Вокруг программ-оболочек Windows (Shell, они же Desktop Managers) складывается парадоксальная ситуация: несмотря на то что на данный момент существует большое количество подобных продуктов от различных разработчиков (как просто энтузиастов, так и вполне респектабельных фирм), до сих пор абсолютным лидером остается неказистый Рабочий стол, о котором любой пользователь Windows при всем своем желании не сможет сказать и нескольких ласковых слов.

Так в чем же дело? Почему непривлекательный на вид стандартный Desktop пользуется гораздо большей популярностью в народе, нежели такие красочные и эффектные оболочки сторонних разработчиков? Судя по всему, Microsoft не зря тратит колоссальные средства на создание одного лишь интерфейса к своим программам, и поэтому оказывается, например, что все тот же Рабочий стол для выполнения поставленных перед ним задач приспособлен гораздо лучше своих многочисленных соперников.

Однако, хоть и редко, среди подобных «неудачников» встречаются и весьма интересные программы, которые оказываются вполне «жизнеспособными». С двумя из них мы и хотим вас познакомить.

TALISMAN V.1.3

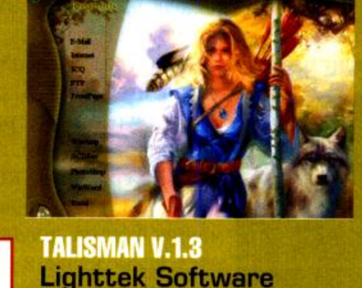
Этот альтернативный Рабочий стол «широко известен в узких кругах» любителей всяческих украшательств для Windows, однако наш журнал о нем еще не рассказывал, да и Lighttek не так давно выпустил новую версию. На наш взгляд, это более чем веские причины для того, чтобы поговорить о Talisman.

Основное достоинство этой оболочки – чрезвычайно широкие возможности настройки, благодаря которым один и тот же Talisman, установленный на различных компьютерах, может выглядеть как два абсолютно разных приложения. Дело в том, что принцип работы Talisman во многом сходен с уже знакомым нашим читателям принципом сменных «шкур», или skins (их используют такие программы, как WinAmp, Sonique, WindowBlinds и LAUNCHKaos, о которых мы рассказывали в прошлых номерах журнала). Разница состоит лишь в том, что здесь подобные сменные обличья называются themes, и пользователь волен изменить любую часть темы, просто перейдя в режим редактирования, доступный из контекстного меню.

А отредактировать можно буквально все, что находится в данный момент на экране: фоновый рисунок, кнопки управления, открывающиеся окна и т. п. Интересно, что в роли кнопок, например, может выступать практически любой рисунок, в том числе и часть оформления вашего нового Рабочего стола. Представьте, что в качестве «обоев» в одной из тем Talisman выступает фотография кабинета, где изображен письменный стол, стопка исписанных листов, кассетный магнитофон. При этом щелчок по поверхности стола запускает *Проводник* с открытым каталогом C:\Windows\Рабочий стол, по листам бумаги – текстовый редактор Microsoft Word, а аналогичная манипуляция с магнитофоном приведет к запуску Windows Media Player. Или возьмем, например, оформление в виде компьютера, на экране которого располагаются открытые приложения из комплекта Microsoft Office (щелчок по каждому из них, естественно, приводит к запуску соответствующей программы): при подведении курсора к системному блоку последний становится прозрачным (в лучших традициях iMac), и теперь прочитать дискету или прослушать компакт-диск можно, щелкнув по изображениям дисковода или CD-привода.







TALISMAN V.1.3
Lighttek Software
www.lighttek.com/talisman.htm
Shareware (30 дней – бесплатно, регистрация – $25)
«ДПК»-рейтинг

Все основные приемы работы в Windows можно, таким образом, представить в виде наглядных операций, что станет полезным в случае, если к вашему домашнему компьютеру имеют доступ и члены семьи, знакомые с ним лишь понаслышке. Создав несколько пользователей и определив каждому свой вариант загрузки (в который, кроме всего прочего, необходимо включить также и Talisman с индивидуальной, специально разработанной темой), можно, во-первых, ограничить доступ такому пользователю к «взрывоопасным» приложениям и, во-вторых, сделать процесс запуска необходимых ему программ максимально простым и наглядным.

Усовершенствования новой версии этой оболочки на первый взгляд незначительны, однако они оказываются весьма необходимыми в повседневной работе. Так, гораздо более удобным стало контекстное меню Talisman, вызываемое щелчком правой клавиши мыши по поверхности преображенного Рабочего стола. Теперь с его помощью можно не только завершить работу Windows, но и переключиться в любое запущенное в данный момент приложение (пункт *Task List*), запустить необходимую программу (*Applications*, причем этот пункт меню, по сути, дублирует *Программы* из стартового меню, позволяя избавиться от последнего), быстро сменить тему, не переходя в режим редактирования – в общем, решить большинство задач, которые то и дело возникают у пользователя.

Единственным серьезным недостатком Talisman является довольно сложная и, главное, длительная настройка загруженной из Internet готовой темы «под себя» (заметим тут же, что создание собственной темы является еще более сложной процедурой, требующей достаточно глубоких знаний принципов работы этой программы). Настраивать придется практически все – от количества логических дисков в системе до конкретных приложений, установленных на ваш компьютер, ведь темы для Talisman рас-

страняются в уже полностью готовом к употреблению виде – настроенными на конфигурацию компьютера автора этой темы. При этом рядовым случаем оказывается ситуация, когда органично вплетенные в изображение Рабочего стола ярлыки программ, установленных на компьютере автора темы, не удается заменить на имеющиеся у вас, не нарушив при этом внешнего вида Рабочего стола.

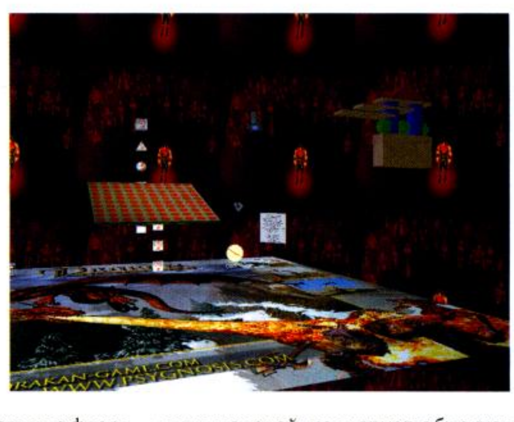
Что ж, если вас не смущают подобные трудности и вы хотите получить красивую и функциональную оболочку – попробуйте Talisman.

3DTOP

В последнее время многие фирмы не раз стремились создать функциональный и удобный трехмерный интерфейс, однако все их попытки были обречены на провал. Вообще же эксперты в области компьютерных интерфейсов сходятся во мнении, что на современном уровне развития компьютерной техники трехмерность при работе с файловой системой или приложениями – непозволительная роскошь. Всевозможные файловые менеджеры, в которых для того чтобы просто скопировать файл, необходимо пройтись чередой коридоров, подняться на лифте и найти необходимую комнату в лабиринте древа каталогов (все это о трехмерном Norton Commander – Buzz 3D), выглядят просто глупо. Единственный сколько-нибудь разумный подход к привнесению в программную оболочку третьего измерения демонстрируют разработчики альтернативного Рабочего стола 3DTop.

«У вас Рабочий стол не вызывает клаустрофобии?» – такими словами встречают разработчики пользователей. Не знаю, как насчет боязни закрытых помещений, но боязнь открытых пространств с 3DTop заработать можно. Идея продукта проста, как все гениальное. Если ваш Рабочий стол перегружен большим количеством документов, ярлыков, закладок и других элементов (у всех есть знакомые, Desktop которых напоминает настоящий стол с бумажными документами, порой расположенными чуть ли не в несколько слоев), то ничего не мешает добавить ему третье измерение. Теперь вы можете расположить ярлыки и справа, и слева от себя, строить из них виртуальные сферы и пирамиды Хеопса, благо чего-чего, а места в 3DTop достаточно.

Программа работает под управлением API OpenGL, так что она выполняется как в софтверном режиме, так и с использованием 3D-акселераторов (вы думали, что эта «железка» годится только для игр?). Первый запуск 3DTop может вызвать у вас ассоциации с полетами в виртуальном пространстве в известных фантастических фильмах. Все, что вы видите, это одинокая площадка, висящая в «необъятном» виртуальном космосе, стены которой находятся на недостижимом расстоянии от вас. Чуть позже начинаешь замечать подробности: стайку пиктограмм (это содержимое той директории, из которой запущен 3DTop), ярлыки работающих приложений, источники цветного освещения, озаряющие всю эту прелесть.



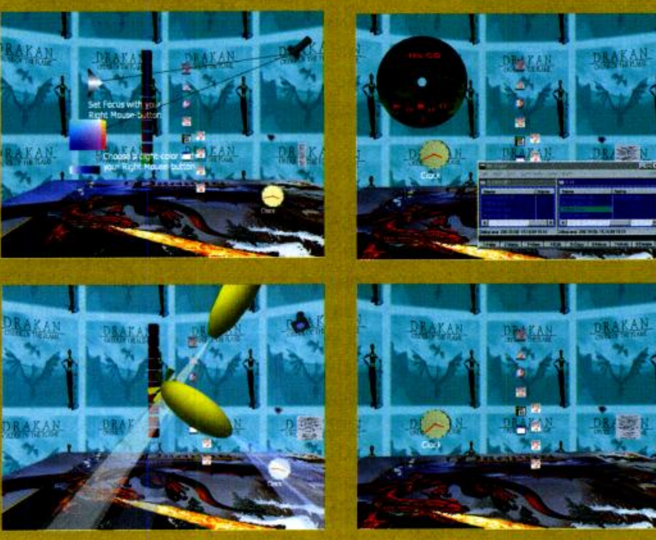
Вы вольны перемещаться в трехмерном пространстве 3Dtop, как вам заблагорассудится, а-ля Descent. Можно поменять внешний вид иконок на объемные, добавить новые источники освещения (в том числе и цветные, и вращающиеся), «наклеить» обои на виртуальный пол и стены, расставить специальные флаги-чекпоинты, позволяющие быстро перемещаться в выбранную точку оболочки, добавлять plug-ins сторонних разработчиков или создавать собственные. Одним словом, – практически все, что угодно.

О подключаемых модулях стоит сказать отдельно. Поддержка plug-ins появилась в программе не так давно, но уже сейчас можно найти несколько интересных дополнений, среди которых: трехмерный CD-проигрыватель (причем на диск можно «надеть» обложку проигрываемого альбома); индикатор загрузки памяти; простая в использовании утилита для создания трехмерных архитектурных моделей; конвертер объектов из формата 3D Studio; своеобразный screen saver «летающие подводные лодки», которые освещают пространство вокруг своими прожекторами, и даже небольшая логическая игра (естественно, трехмерная).

Вы можете спросить, а удобно ли все это? Однозначно ответить трудно. В принципе, у некоторых пользователей могут возникнуть проблемы с ориентацией в 3D-мире. Нам же понравилось работать с помощью 3DTop, и в последнее время мы стали задаваться вопросом: «А не вызывает ли стандартный Desktop Windows клаустрофобии?». ■



3DTOP
3DTop Software
www.3dtop.com
Shareware (14 дней – бесплатно, регистрация – $10)
«ДПК»-рейтинг ●●●●○







Производство и поставка расходных материалов для матричных, струйных и лазерных принтеров, пишущих машинок, калькуляторов, копировальных и кассовых аппаратов.

Отдел реализации: 253054, г. Киев, ул. Попудренко 54 Т/ф (044) 5590461, 5547170, 5528086
E-mail: wwm@ukrnet.net Web site: www.wwm.com.ua

Сергей Галушка

Караоке на... домашнем ПК



Однажды летом, несколько лет назад, я решил навестить своего старинного приятеля Алексея, живущего в Санкт-Петербурге. В студенческие годы я часто гостил у него, в этом радушном, интеллигентном семействе, практически все представители которого были музыкантами. По поводу моего приезда собралась довольно шумная компания, а некоторые из людей мне были даже не знакомы. Но вскоре всех сплотил и сблизил прекрасно накрытый стол со множеством деликатесов и изысканных блюд. По окончании застолья мой друг, промокнув губы салфеткой, громко скомандовал: «А теперь, друзья, давайте перейдем в другую комнату и будем петь». Большинство представителей нашей компании, видать, привыкших к такому повороту событий, ужасно обрадовались этому предложению и захлопали в ладоши. А мне почему-то стало слегка грустно, поскольку я представил, что сейчас необходимо будет восхищаться незаурядными вокальными данными родственников приятеля. Но, к счастью, я ошибся.

В следующей комнате нас ждал телевизор с экраном довольно большого размера и караоке-видеопроигрыватель, который мой друг привез из заграничной командировки. Довольный Алексей вставил в него блестящий компакт-диск, мы тут же поделились на две команды и стали петь. На экране на фоне приятного видеоряда одна за одной возникали салатного цвета строчки из знакомых песен, мы дружно их пели, а, скорее, даже орали. Спетые слоги и фразы тут же становились сиреневыми, и как только изменялся подобным образом цвет всей строки, она тут же исчезала с экрана, а на ее месте возникала новая (кстати, вот, собственно, и определение караоке – пение под музыку по написанному тексту). По окончании песни встроенный в караоке-плейер компьютер тут же выставлял «объективные» оценки нашему пению. Азартный дух веселого соревнования охватил всех нас. Разошлись мы глубоко за полночь (бедные соседи!). Но в этот вечер мы очень сдружились и, кстати, переписываемся по сей день.

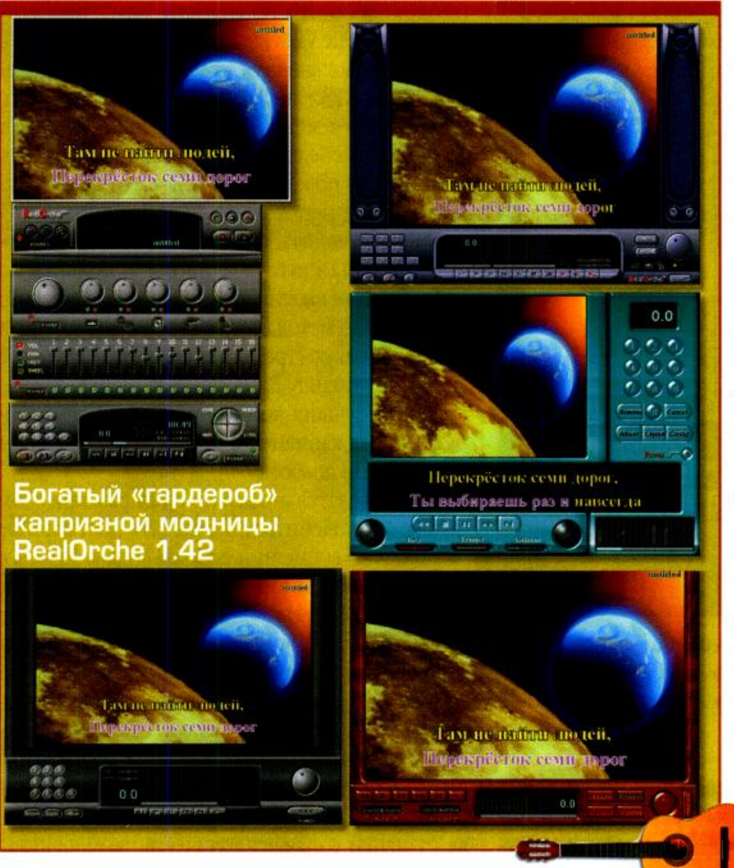
Вскоре после моей поездки в «город Пушкина, город Петра», где я впервые увидел караоке-комплекс, такие же системы стали появляться и у нас в местах отдыха, например в киевском Гидропарке, в нескольких столичных кафе, в уютных приморских аллеях курортных городов. Возле каждого такого комплекса собиралась толпа людей, желающих проявить свои вокальные данные, и просто зевак, которые исполняли роли слушателей и критиков одновременно. Еще чуть позже воскресная передача «Караоке на майдане» стала одной из самых любимых в Украине, а поток желающих участвовать в ней и побеждать не иссякает. Не думаю, что многих привлекает только возможность выиграть заветный караоке-микрофон или откормленного отечественного бройлера. Наверное, просто нашему народу присуще огромное желание петь, причем всегда – и когда ему хорошо, и когда плохо. Такова, как говорят сегодня, наша ментальность.

Поэтому надо стараться развивать в себе те таланты, которые заложены матушкой-природой, а в этом, кстати, вам поможет домашний компьютер. Причем не нужно покупать ни караоке-CD, ни дорогостоящих музыкальных центров для их воспроизведения – достаточно лишь иметь ПК со средними возможностями по современным меркам и доступ к Сети. В ней вы найдете как бесплатные или условно-бесплатные программные караоке-плейеры, так и огромное множество уже готовых композиций к ним, представленных в виде файлов с расширениями *.kar, *.st3, *.sb3 и др.

ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ КАРАОКЕ-ФАЙЛ?

Для начала давайте несколько подробнее познакомимся с этими форматами файлов. Первый, упомянутый нами, и, пожалуй, самый распространенный на сегодняшний день в Сети, – это KAR. Файлы данного формата являются обыкновенными MIDI-файлами, у которых на одном из треков вместо нот записаны слова соответствующей песни. Кстати, вы можете любому KAR-файлу присвоить расширение *.mid и слушать его с помощью обычного MIDI-проигрывателя (кто подзабыл, что такое MIDI, может обратиться к статье «Играйте MIDI, или Хорошие новости – будем жить припеваючи», опубликованной в «Домашнем ПК», № 5, 1999, www.itc.kiev.ua). Для файлов, записанных в формате KAR, существует целый ряд плейеров, например WinKaraoke Player, SoundWorx MidPlay. Однако многие из них уже довольно старые и предназначены для шестнадцатеричных операционных систем, поэтому в Windows 95/98 они работают неустойчиво, кроме того, не все ладят с русскими шрифтами.

Название формата ST3 произошло от имени программы Star3 – старенького караоке-плейера, разработанного еще для Windows 3.x. Именно его новая версия, адаптированная компанией Creative Tech к Windows 95/98, получила звонкое имя RealOrche (неполное от Real Orchestra – настоящий оркестр). Кроме ST3, «родными» форматами для RealOrche являются SB3 и SW3. Все они отличаются от формата KAR, и простое изменение расширения файла на *.mid не позволит проиграть его в стандартном MIDI-плейере. Зато с помощью редактора, входящего в состав RealOrche, можно конвертировать любой из таких форматов в MIDI. Кроме того, ST3-, SB3- и SW3-файлы, созданные в RealOrche 1.42, бывают двух основных типов: нормальный (Normal) и сжатый (Compressed). Размер сжатого файла, естественно, будет меньше, чем нормального, вдобавок нормальный ST3-, SB3- или SW3-файл можно сохранить как *.mid, а сжатый – нельзя.



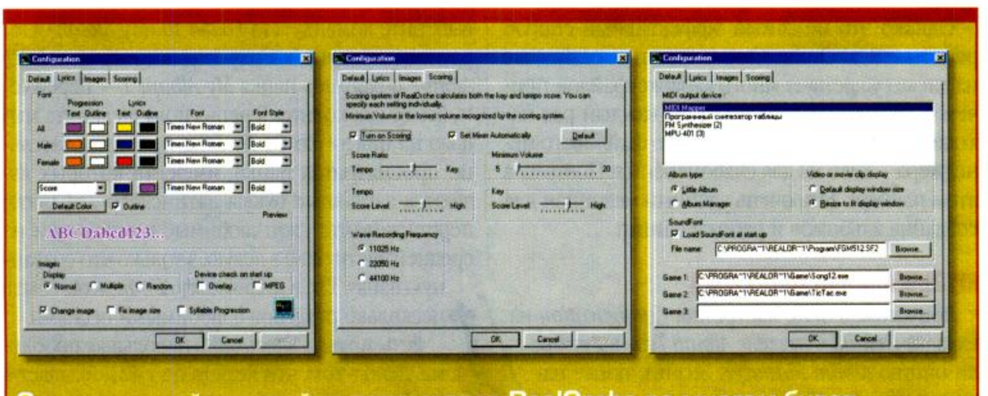
Богатый «гардероб» капризной модницы RealOrche 1.42

REALORCHE 1.42 – БОЛЬШЕ, ЧЕМ ОРКЕСТР

Давайте ближе познакомимся с RealOrche 1.42 и подробнее рассмотрим вопросы создания караоке-файлов. Наш выбор не случаен. Дело в том, что сегодня эта программа является одним из самых популярных в своем роде приложений. По совершенно непонятным причинам (возможно, прекратили ее поддержку – версия 1.42 датирована 1997 г.) ее не удается в последнее время найти на сервере разработчика. Но загрузить все-таки можно, например из сайта *www.qualityimage.com/files/RealOrche-179.html*. Программа условно-бесплатная, и время от времени она будет просить вас зарегистрироваться, что можно сделать по адресу realorche.elim.net/realorche/regst.htm, сама эта процедура обойдется в $35. Если же вам неохота или нет возможности загружать четырехмегабайтовый файл, то можете воспользоваться и другими плейерами, например WinKaraoke Player. О том, где их взять в Сети, читайте в конце статьи.

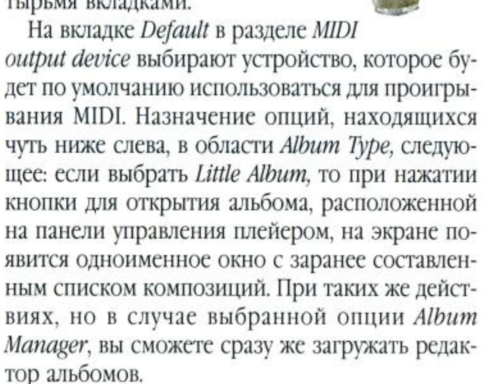
Программа RealOrche 1.42 обладает сравнительно большими возможностями и одновременно довольно проста в использовании. Кроме того, ее несомненное для нас (если не решающее) достоинство – поддержка кириллицы. Разработчик этого приложения, компания Creative, в особых представлениях не нуждается: звуковые карты, выпускаемые отделением Creative Labs, снискали уважение и известность у многих пользователей во всем мире. Не случайно, что на этих аудиоплатах достигается наилучшее качество звучания Real Orche, особенно если карта поддерживает синтез звука по волновой таблице (Wave Table Synthesis). Хотя не отчаивайтесь, если у вас аудиоплата от другой фирмы – Real Orche 1.42 «подружится» практически с любой современной картой и обеспечит вам приемлемый аккомпанемент.

Эта программа позволяет устанавливать шесть различных интерфейсов, или, как сейчас модно говорить, «шкур». Все они внешне напоминают настоящую приставку CD-OKE с подключенным к ней телевизором. Вы можете выбрать «одежку» для программы по своему вкусу. Большинство из них предполагает использование вами всех возможностей Real Orche, однако для первого знакомства с ней лучше установить более простой интерфейс с минимумом кнопок и переключателей. Для того чтобы изменить «одежку» плейера, вам необходимо нажать кнопку смены макета: на одних экранах на ней написано *«Layout»*, на других – изображен треугольник. Затем в появившемся окне *Select Layout* следует выбрать соответствующий файл с расширением *.stl.



От правильной настройки параметров RealOrche во многом будет зависеть то удовольствие, которое вы получите при работе с программой

ОРКЕСТРОВАЯ УВЕРТЮРА



Определившись с внешним видом, можно заняться настройками программы. Для этого в любом окне RealOrche, например на «экране телевизора», щелкните правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите команду *Configuration*. Перед вами тут же возникнет одноименное окно с четырьмя вкладками.

На вкладке *Default* в разделе *MIDI output device* выбирают устройство, которое будет по умолчанию использоваться для проигрывания MIDI. Назначение опций, находящихся чуть ниже слева, в области *Album Type*, следующее: если выбрать *Little Album*, то при нажатии кнопки для открытия альбома, расположенной на панели управления плейером, на экране появится одноименное окно с заранее составленным списком композиций. При таких же действиях, но в случае выбранной опции *Album Manager*, вы сможете сразу же загружать редактор альбомов.

Радиокнопки, находящиеся справа от этого раздела, позволяют задавать режимы видео во время звучания песни: либо клип будет демонстрироваться в разрешении, заданном по умолчанию, либо растягиваться на весь экран виртуального телевизора.

Если ваша звуковая карта может работать с загружаемыми банками инструментов (например, Creative Sound Blaster AWE 32, 64 или др.), то установите флажок *Load SoundFont at start up*, а в поле *File Name* укажите путь к файлу формата SF2, который вы намереваетесь использовать. В противном случае снимите упомянутый флажок.

Время, проведенное с Real Orche, всегда проходит интересно, весело и, как обычно в таких случаях, незаметно. Но чтобы придать вашим занятиям еще больше азарта, в этом плейере авторы предусмотрели игры, где вы можете посоревноваться со своими друзьями в своих вокальных способностях. По умолчанию доступны две игры – *Song12* и *TicTac*. Поэтому путь к ним, заданный в полях ввода *Game 1* и *Game 2* соответственно, не стоит изменять. Ну а если вы обнаружите в Сети еще какие-нибудь игры, даже, быть может, лучше и интереснее, то непременно внесите изменения в предыдущие поля или укажите путь к нужному файлу в *Game 3*. Вызывать эти игры можно прямо с панели управления плейером, нажимая соответствующие кнопки.

На вкладке Lyrics вы сможете по своему вкусу выбрать шрифт и настроить цвета, которыми будут прорисовываться спетые и ожидающие своего исполнения фрагменты текста песни, а также размер и расположение картинок, на фоне которых этот текст будет отображаться. Настройки размеров картинок лучше оставить без изменения и проследить, чтобы флажок *Change Image* был установлен, тогда во время исполнения песни фоновые картинки будут меняться, что добавит разнообразия и динамики на экране.

На вкладке *Images* вы можете задавать пути к папкам, где хранятся файлы с новыми фонами для текстов песен. Real Orche поддер-

С помощью этого маленького альбома вы получите доступ сразу ко всем своим любимым песням

Менеджер альбомов поможет вам создать своего рода «музыкальную шкатулку» с любимыми композициями.

живает изображения в форматах BMP, PCX, GIF и JPG (JPEG). Более того, вы даже можете указать путь к каталогу, где записаны видеоклипы, которые затем будут демонстрироваться на экране виртуального телевизора. Работать можно с форматами AVI, FLC, MPG без сжатия или сжатыми программно, а при наличии аппаратного MPEG-декодера и с другими. В окне *Search Directory* вы можете добавлять или удалять пути к таким папкам. Последние легко находить используя окно *Directory:* папки, в которых есть графические или анимационные файлы, выделены с помощью красной окантовки. Чтобы добавить новую папку в лист поиска – просто щелкните на ней мышью в нижнем окне и нажмите кнопку *Add to search list*, для удаления – *Remove from search list*. Переключать виртуальный телевизор между режимами демонстрации статичных изображений и видеоклипов можно с помощью специальной кнопочной панели, которую можно отобразить, если щелкнуть на экране «телевизора» правой кнопкой мыши и выбрать из контекстного меню команду *Toolbar*.

Ну и наконец, последняя, четвертая вкладка в окне Configuration, носящая

Лучшие романтические песни на английском языке представлены на этом сервере. Об этом, кстати, говорит и его дизайн

название *Scoring*, служит для настройки строгости начисления очков за проявление ваших вокальных данных. Правду сказать, как я ни менял здесь параметры, мне так и не удалось заработать ни одного очка, хотя, помнится, еще в школе я был солистом районного хора. Ну ничего, дерзайте, может быть, у вас получится.

ПРОСНИСЬ И ПОЙ

Панель управления плейером в любых своих ипостасях напоминает обычный CD-проигрыватель. Однако есть здесь еще два полезных регулятора, характерных именно для реальных CD-OKE, – это *KEY* (тональность) и *TEMPO* (скорость проигрывания). Если вам трудно петь, композиция звучит слишком низко или, наоборот, слишком высоко для вашего голоса – повысить или понизить тональность можно с помощью регулятора *KEY*. Одно его деление соответствует полутону. Ну а если вас не устраивает скорость воспроизведения музыки, то пользуйтесь индикатором *TEMPO*.

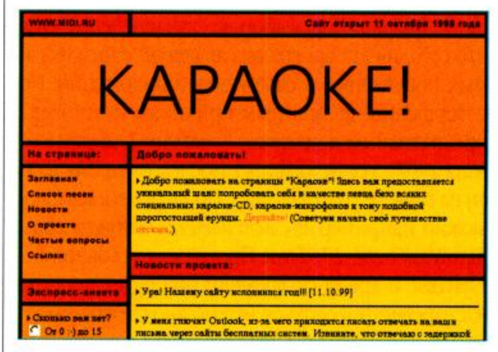
Кому уже не терпится исполнить какую-нибудь песню, может поступить следующим образом. Правой кнопкой мыши щелкните в любом месте на панели управления плейером (за исключением кнопок) и выберите команду *Open File*. На экране появится окно *Album Manager*, несколько напоминающее *Проводник* Windows. Найдите файл с любимой композицией и дважды щелкните на нем. Теперь перейдите на панель управления плейером, нажмите кнопку воспроизведения и пойте себе на здоровье.

Однако это не самый эффективный способ работы с Real Orche. Оно и понятно, если у вас на диске существует много караоке-файлов, причем в различных директориях, каждый раз находить и выбирать их с помощью файлового менеджера – дело не для слабонервных. Поэтому в этом плейере есть очень удобный механизм для создания альбомов и работы с ними.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА

Допустим, в окне настройки *Configuration* на вкладке *Default* в разделе *Album Type* вы выбрали опцию *Album Manager*. Значит, после нажатия кнопки *Album* перед вами появится окно менеджера альбомов. Прежде всего подчеркну, что он имеет три режима работы – просмотра песен (Song View), просмотра файлов (File View) и создания альбома (Album Builder), их можно переключать с помощью клавиш <F2>, <F3> и <F4> или соответствующего выпадающего меню на панели инструментов. Само окно менеджера будет разбито двумя вертикальными полосами на три части. Для создания альбома необходимо переключиться в режим *Album Builder*. Затем в левой части окна поочередно найдите все папки с любимыми песнями (они выделяются красной окантовкой) и с помощью метода drag'n'drop переместите их образы в правую (третью слева) часть. После чего выберите команду *Build Album* из меню *Album*, и подборка лучших композиций будет, как говорят, у вас «в кармане», а точнее, в специальном виртуальном альбоме.

Но так желательно делать один раз, при этом лучше не полениться, потратить достаточное количество времени и собрать в одну кучу все композиции, которые представлены на вашем компьютере. Не волнуйтесь, при создании альбома все они будут автоматически упорядочены как по имени исполнителя, так и по названию песни. Действительно, перейдите в режим *Song View*, найдите в левой части окна пиктограмму *By Song* и в средней вы обнаружите, что все ваши песни рассортированы по папкам в соответствии с латинским алфавитом. Цифра справа от папки означает количество композиций, хранящихся в ней. Теперь же создать небольшой альбом из самых любимых мелодий не составит никакого труда.



Этот проект объединяет вокруг себя энтузиастов и поклонников караоке в русскоязычной Internet

Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте левой части окна и из контекстного меню выберите команду *Add Folder to «My Album»*. Обратите внимание, вверху, под пиктограммой *My Album*, появилась папка *My Album 1* – переименуйте ее как хотите. Теперь снова щелкните мышью на пиктограмме *By Song* и, последовательно просматривая папки, именами которых являются заглавные буквы латинского алфавита, перетаскивайте свои любимые композиции из средней части окна в левую, в только что созданную папку. Так, в альбоме *My Album* может быть несколько разделов с любимыми песнями.

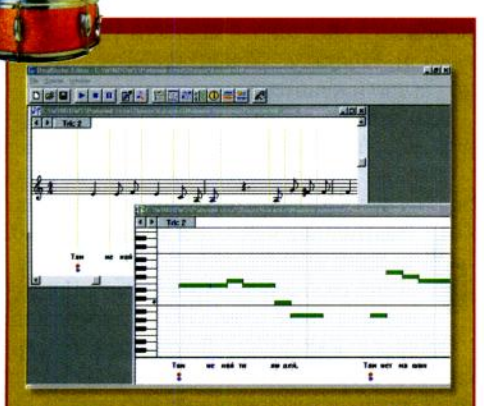
Есть, правда, здесь одна небольшая проблема. Дело в том, что RealOrche 1.42 добавляет в альбомы лишь композиции, которые представлены в своих родных форматах, т. е. ST3, SB3, SW3. Нет, проигрывать KAR-файлы, он, ес-

тественно, может, хотя иногда при этом пропадает первая строчка в песне. Поэтому самый простой способ одним махом решить все эти проблемы – конвертировать KAR-файл в формат ST3 и немного отредактировать его с помощью встроенного редактора. О некоторых приемах работы с ним и пойдет сейчас речь.



СОЗДАЕМ КАРАОКЕ-ФАЙЛ

Для создания караоке-файла вам необходимы три составляющие: во-первых, караоке-креатор, или редактор, во-вторых, качественная MIDI-композиция, причем желательно, чтобы на одном из ее треков четко прослушивалась основная мелодия, и в-третьих, конечно же, слова любимой песни. Караоке-креаторы легко найти в Сети (краткий обзор сайтов, где можно загрузить подобные программы, представлен в конце статьи), но можно, например, воспользоваться и встроенным редактором Real Orche. Для создания MIDI-композиции лучше использовать специальные MIDI-редакторы. В ближайших номерах журнала мы непременно расскажем об основных приемах работы с ними, но надо признать, что это дело не из легких, тем более, что для их успешного освоения потребуются некоторые элементы музыкального образования. В этом случае, опять-таки, на помощь может прийти Internet. Благо, во Всемирной Паутине разбросаны сотни MIDI-серверов, на которых легко отыскать и совершенно бесплатно



Встроенный в RealOrche 1.42 редактор является прекрасным инструментом для создания караоке-файлов

RealOrche Editor - [C:\program files\realorche\song\st3\edel9.st3:2]

File Special Window

Song Title	Edelwiess
Lyrics By	Oscar Hammerstein 2nd
Composer	Richard Rodgers
Singer	All people
MIDI By	Creative Tech Korea
Lyrics Sync.	Creative Tech Korea
Description	RealOrche Sample
Keywords	Edelwiess

Создав караоке-файл, обязательно заполните такую карточку, эта информация будет крайне полезна при составлении альбомов

загрузить любимую композицию. С текстом выбранной песни дела обстоят еще проще: достаточно набрать его в формате Text only или DOS-text с расширением *.txt, или знать слова наизусть (можно, естественно, пользоваться и шпаргалкой) и вводить их по мере необходимости в процессе создания караоке-файла.

Для того чтобы вызвать RealOrche Editor, необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши где-нибудь на панели управления плейером и в появившем-

KARAOKE FILES
A-G

H - N　　O - Z　　MISC

whats_up.zip	What's Up	4 Non Blondes	20 kb.
califdream.kar	California Dreaming	Beach Boys	50 kb.
surfinusa.kar	Surf in USA	Beach Boys	14 kb.
michelle.st3	Michelle	Beatles	11 kb.
letitbe.kar	Let it be	Beatles	24 kb.
obladi.kar	Obladi Oblada	Beatles	33 kb.
sheluv.kar	She Loves You	Beatles	30 kb.
yesterday.kar	Yesterday	Beatles	11 kb.
nowoman.kar	No Woman No Cry	Bob Marley	47 kb.
blowing.kar	Blowing In The Wind	Bob Dylan	12 kb.

Исполнители на этом сайте представлены в строгом алфавитном порядке, что облегчает поиск любимых композиций

ся контекстном меню выбрать команду *Open Editor*. Затем в редакторе нужно открыть файл (*File–>Open*), содержащий MIDI-композицию, и пересохранить его (*File–>Save as*) в одном из «родных» для версии RealOrche 1.42 форматов, например, ST3, SB3 и т. д. После этого на панели инструментов RealOrche Editor нажимаем или кнопку с изображением двух нот, или кнопку, на которой нарисованы клавиатура фортепиано и зеленые блоки. Какую из них вы выберете, в принципе, не важно (тем более, что в любой момент редактирования можно переключаться между этими режимами). В первом случае слова песни вы будете ставить в соответствие отдельным нотам, а во втором – условным блокам, которыми обозначается длительность той или иной ноты.

Затем находим трек с мелодией. Для того чтобы первая строка текста песни впоследствии была видна на экране виртуального телевизора, поставьте в начале трека связку символов для перехода на следующую строку (красная точка) и подготовки новой (синяя точка). Для этого щелкните правой кнопкой мыши в самом низу окна трека и выберите из появившегося контекстного меню пункт *Change and Prepare*.

Дальше вставляем слова песни, дважды щелкнув внизу окна трека, в появившемся окне *Edit Lyric* вписываем очередной слог текста, нажимаем кнопку *Single*, и набранный фрагмент появляется в рамочке внизу. Используя технологию drag'n'drop, захватите этот блок и перетащите его туда, где согласно мелодии он должен находиться. И таким же образом продолжайте вписывать весь текст песни. Да, придется запастись терпением – процесс этот довольно трудоемкий. Но я подчеркиваю, не старайтесь его облегчить – вписывайте каждый слог в отдельный блок, а не заталкивайте туда по целой строчке, более того, даже пробелы выносите в отдельные блоки. Благодаря этому слова будут максимально точно по-



Научитесь петь, как звезды из «Ливерпульской четверки»

падать в такт мелодии, и качество вашего караоке заметно возрастет.

Есть, конечно, способ, чтобы немного облегчить эту процедуру. Если у вас слова песни уже набраны в отдельном текстовом файле, то откройте его в каком-нибудь редакторе и сделайте так, чтобы каждый слог каждого слова песни начинался с новой строки, после чего сохраните файл. Затем в RealOrche Editor дважды щелкните в нижней части окна трека. В появившемся окне *Edit Lyric* нажмите кнопку *File*. Найдите тот файл со словами песни, который вы только что сохранили, выберите его и нажмите кнопку *Открыть*. А теперь ставьте в соответствие нотам слоги песни и удаляйте лишние символы (перехода на новую строку, подготовки новой строки и смены изображения – красные, синие и зеленые точки соответственно). Удалять эти символы довольно просто: нужно щелкнуть на ненужной точке и, удерживая левую кнопку мыши в нажатом состоянии (курсор при этом изменится на четырехцветную «мишень»), нажать клавишу <Del>. Помните, что для удобства пения строка должна состоять из четырех-пяти слов, так что не перестарайтесь с удалением.

И еще несколько полезных советов. Во-первых, если вам необходимо передвинуть целую строку блоков, то нажмите клавишу <Ctrl> и, удерживая ее в таком состоянии, щелкните мышью на нужном фрагменте текста (курсор при этом примет вид нескольких связанных синих прямоугольников с красной стрелкой) и перетащите строку на нужную позицию. Во-вторых, помните, что размер прямоугольника, который окаймляет тот или иной слог, показывает, как быстро на экране будут закрашиваться буквы слога, помечая их как спетые. Поэтому закрытые, пусть даже длинные слоги, лучше снабжать «узким» прямоугольником, а открытые, певучие, наоборот, – «широким».

Теперь, когда все готово, можно расставлять зеленые точки – символы смены изображения на экране виртуального телевизора. Для этого щелкните в нижней части окна трека правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите команду *Change Image*. А затем появившуюся зеленую точку перетащите на нужное место.

Успешное окончание своей кропотливой работы по созданию караоке-файла завершите следующими действиями. На панели инструментов щелкните на кнопке, на которой нарисован желтый кружок с синей буквой «i», и заполните появившуюся форму: не поленитесь написать, кто автор слов и музыки, кто написал MIDI-композицию, не забудьте и про себя. В поле *Lyrics Sinc.* укажите свои данные как усердного и терпеливого, но при этом скромного создателя караоке-файлов. Ведь

WinKaraoke Player – минимум удобств и минимум излишеств, чтоб не отвлекаться от пения

На дворе заканчивается 1999 г., а Mikey Karaoke Player 98 существует лишь в бета-версии. Интересно, суждено ли ему когда-нибудь выйти в релизе?

Будет свободная минутка – обязательно погостите в этом «Селе», здесь вам всегда будут рады

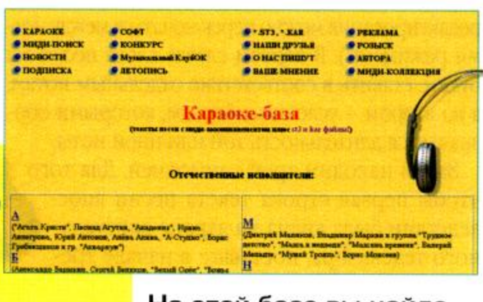
народ, как известно, должен знать своих героев! Ну а кроме того, эта информация будет крайне полезна при составлении альбомов, кстати, именно ее и не хватает в KAR-файлах, поэтому, конвертируя их, например, в формат ST3, не забывайте заполнять эту карточку.

КАРАОКЕ В INTERNET

Как уже говорилось, в Internet хранится большое число караоке-плейеров и редакторов, огромное множество караоке-файлов, среди которых наверняка можно найти вашу любимую композицию. Кроме того, не забывайте о бесчисленных MIDI-серверах, на которых можно отыскать качественные «заготовки» для ваших дальнейших караоке-шедевров. Чтобы хоть както сориентировать вас в этом огромном пространстве, мы решили указать несколько очень полезных ссылок.

По адресам *www.zevzek.com/karaoke/kar01.htm* и *home1.swipnet.se/~w-15341/kar.html* вы найдете прекрасные подборки зарубежных песен на английском языке, упорядоченные по названиям групп-исполнителей. Интересный сборник современных англоязычных композиций находится также по адресу *ronray.8m.com*. Поклонники ансамбля Beatles обнаружат музыкальные темы легендарной четверки на сайте *209.1.224.11/Area51/Chamber/6197/Beatles.html*. На Web-узле *www.literockcafe.com/karaoke.htm* находится обширная коллекция ссылок на караоке-ресурсы англоязычной Internet.

В середине октября исполнился ровно год как в Рунете существует замечательный проект «КАРАОКЕ!» (*www.midi.ru/karaoke*), который объединяет вокруг себя энтузиастов и поклонников этого вида проведения досуга. На сайте вы обнаружите множество популярных песен российской



На этой базе вы найдете лучшие караоке-композиции популярных песен российской эстрады



эстрады, отрадно, что выкладываются, в основном, композиции, имеющие качественную MIDI-основу. Кроме того, здесь вы найдете неплохую коллекцию ссылок на официальные и неофициальные страницы известных артистов.

Прекрасная подборка современных российских и зарубежных песен находится по адресу http://karaoke.list.ru/karaoke.html. Кстати, ее составители включают в свою коллекцию лишь файлы с великолепно подобранной MIDI-музыкой. Множество популярных караоке-композиций вы найдете также на сайте Сергея Федорова *www.geocities.com/SunsetStrip/Bistro/8336*. Кто давно не отдыхал за городом – добро пожаловать в «Село Караоково» (*www.chat.ru/~sergeruk*), где вы сможете вовсю проявить собственные вокальные возможности. Ну и наконец, по адресу *www.list.ru/catalog/12389.sort3.html* находится неплохая подборка ссылок на караоке-ресурсы русскоязычной Internet.

Несколько ссылок на Web-сайты, откуда можно бесплатно загрузить караоке креаторы и плейеры, находятся по адресу *www.freekaraoke.com/directory/Midi_Karaoke_Players*. Буквально пару слов о WinKaraoke Player 1.5 – наиболее удачной, на мой взгляд, из программ, которые здесь ожидают вашей команды download. Ее интерфейс очень простой, если не сказать примитивный. Датирована программа 1996 г., поэтому для Windows 95 вполне подходит. Использует стандартные системные шрифты Windows, следовательно, проблем с кириллицей практически не возникает. Позволяет слова песни из караоке-файла сохранять в отдельном текстовом файле. Итак, минимум требований – минимум удобств. Но в целом, работать с WinKaraoke Player довольно скучно и неинтересно.

Бета-версию, естественно пока еще бесплатную, довольно интересного проекта Mikey Karaoke Player 98 можно загрузить по адресу www.stormloader.com/soundstorm/main.htm?mis36267. Для хранения караоке-композиций в этой программе используется свой собственный формат. Предусмотрена также возможность конвертации данных из KAR-файлов. В окончательной версии пользователи смогут в качестве фона для текста песен использовать видеофрагменты. Думаю, что проблем с кириллицей здесь тоже не будет, поскольку используются стандартные шрифты Windows 95/98.

И этот обзор можно продолжать и продолжать. Но я думаю, что если вы всерьез заинтересуетесь этой темой, то сами найдете множество классных сайтов. А все стимулы для этого есть – причем не только выучиться петь или интересно проводить досуг. Кроме всего прочего, караоке можно порекомендовать в помощь тем, кто изучает английский язык, – прекрасная возможность со временем научиться понимать англоязычные песни. Мой сын, например, всегда с большой неохотой запоминает небольшие и простые детские стишки, заданные преподавателем в школе, зато слова к песне Hotel California (Eagles), которая по сей день покоряет сердца многих, благодаря караоке выучил в течение получаса. Так что дерзайте! А эта статья, я надеюсь, послужит вам руководством к действию. ■

Роман Хархалис

Особенности национального редактирования текстов,

или Еще раз о «Запорожцах» и «Мерседесах»

Так уж сложилось, что каждый раз, когда говорят об отечественных изделиях (и программных продуктах в том числе), очень редко обходят вниманием пресловутое сравнение «Запорожца» с «Мерседесом»: первый – дешевый, с ограниченными возможностями и низкого качества, второй же – дорогой и шикарный.

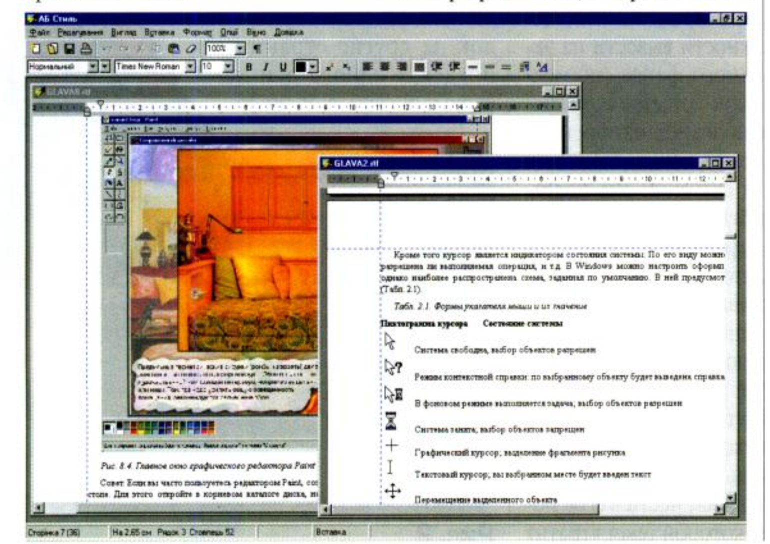
Который раз мы твердим себе и миру, что «Запорожец» – он ведь наш, родной – лучше подходит для украинского потребителя благодаря умеренной цене, приспособлен к отечественным дорогам, ничем не хуже зарубежных аналогов, а скоро станет и лучше, когда появится некий «Запорожец 2.0», и будет он круче «мерса» во всех отношениях. Говорим, говорим, говорим... Но ездим все равно на иномарках.

Давайте, я угадаю, какой текстовый редактор установлен на вашем домашнем ПК. Наверняка, Microsoft Word. Верно? Это несложно – им пользуются практически все. Мощнейшая система, позволяющая выполнять любые мыслимые и немыслимые операции с текстом, завоевала нашу с вами любовь, и мы просто не представляем себе, как можно работать с документами в какой-нибудь другой программе. Более того, Word поставляется в составе пакета Microsoft Office, в который входят еще несколько не менее полезных приложений. Казалось бы, нет нужды искать альтернативу этому редактору и задавать каверзные вопросы. Но все же...

Вопрос первый. Сколько вы заплатили за свою копию MS Office? Догадываюсь, что сумма эта едва ли больше десяти гривен. Нехорошо это... Неправильно. А что неправильно – то не вечно. И рано или поздно наступит тот час, когда за эти программы придется платить столько, сколько они стоят. Тогда уж вопрос альтернативы встанет весьма остро, поскольку «настоящая» цена этого пакета измеряется сотнями долларов.

Вопрос второй. Насколько полно вы используете возможности Microsoft Word? Неужели вы каждый день создаете в нем Web-страницы, вставляете в документы различные формулы и макросы, верстаете красочные листовки и буклеты? Я, например, нет. Вот и получается, что все мы платим за то, чем никогда не пользуемся.

Похоже, отечественная команда разработчиков «АБ Система» решила всерьез задаться этими и некоторыми другими вопросами и дать на них исчерпывающий ответ – текстовый редактор «АБ Стиль». Неужели дерзкие львовяне осмелились предложить альтернативу Microsoft Word? Как говорят сами разработчики, изобрести что-то принципиально новое в области редактирования текстов практически невозможно. Что ж, «безумству храбрых поем мы песню». Только вот – безумству ли?



Когда дистрибутив «АБ Стиль» попал к нам в редакцию, самое большое удивление вызвал... носитель, на котором он располагался. Это – *дискета*! Та самая, обычная, трехдюймовая, сами знаете, какой емкости. Размер установочного файла – 0,93 MB, а объем дискового пространства, требуемого для инсталляции программы, – чуть больше мегабайта. Да, такой компактности можно только порадоваться. Надо ли говорить, что скорость работы украинского текстового редактора, соответственно, выше, чем у заокеанского?

Что же может делать программа, умещающаяся на одной дискете? «АБ Стиль» – это полноценный многооконный текстовый редактор. Он работает с такими распространенными форматами документов, как **.rtf* и **.txt*; позволяет изменять гарнитуру, кегль, начертание и цвет шрифта точно так же, как и Word; выполняет форматирование абзацев в том же объеме, что и его заокеанский «коллега»; дает возможность вставлять в текст графические иллюстрации. Но этим список далеко не исчерпывается.

Есть в «АБ Стиль» и несколько оригинальных функций. В первую очередь хотелось бы отметить возможность смены раскладки набранного текста. Допустим, вы некоторое время вводили слова на русском языке вслепую, а затем, взглянув на экран, обнаружили, что раскладка-то у вас была установлена английская и весь фрагмент набран латинскими буквами. Пользователям MS Word в таком случае приходится несладко – все, набранное непосильным трудом, надо уничтожить и ввести заново, поменяв перед этим раскладку. В «АБ Стиль» достаточно выделить ошибочно набранный фрагмент и нажать комбинацию клавиш <*Ctrl+Shift+K*>. В появившемся окне нужно выбрать подходящий вариант преобразования алфавита, и все встанет на свои места. Из известных мне программ на такое способны разве что Stylus 3.x и PROMT 98, а среди текстовых редакторов – ни один.

Итак, насколько вероятно, что новая программа из Львова потеснит на наших винчестерах общепризнанный продукт Microsoft? Конечно же, при всеобщей доступности пиратских копий последнего нет нужды задумываться о необходимости тех или иных его функций – ведь они все равно достаются практически бесплатно. Но если разговор идет о легальном ПО, его цена тоже начинает живо нас интересовать. И здесь у «АБ Стиль» неоспоримое преимущество: «коробочная» версия этой программы стоит всего 60 грн, а предустановленный на новом ПК текстовый редактор обойдется вам и того дешевле – в 20 грн.

«Ну, конечно, – подумаете вы. – Вылитый «Запорожец», такой же дешевый и непрестижный». Ну уж нет! Если сравнивать «АБ Стиль» с автомобилем, то его аналогом скорее будет не злосчастный продукт отечественной инженерной мысли, а современный «таун-кар» – компактный, маневренный автомобиль, специально предназначенный для движения по улицам города, забитым сотнями и тысячами других машин. Word рожден для просторных офисных инфомагистралей, тогда как в тесноте, царящей на жестких дисках домашних ПК, «АБ Стиль» покажет себя гораздо лучше. Пусть только разработчики добавят в него еще несколько полезных функций – поддержку формата **.doc*, возможность работать с таблицами и проверку орфографии, – и я сам с удовольствием откажусь в его пользу от MS Word, освободив тем самым место на диске еще для одной игрушки... ■

Телепортация в Internet

Дмитрий Никоненко



Приходилось ли вам слышать об офлайновых броузерах? Возможно, не раз! И все-таки создается впечатление, что для большинства пользователей смысл такого словосочетания до конца не ясен. Одна из причин этого кроется в неустоявшейся терминологии – английское «offline browser» является далеко не общепринятым у нас. Не всем известно, что и выражение «автономный броузер» и довольно часто встречающееся слово «офлайник» – по сути лишь два другие названия упомянутой выше категории программ.

НАЗНАЧЕНИЕ И ПРЕИМУЩЕСТВА ОФЛАЙНОВЫХ БРОУЗЕРОВ

Так что же такое на самом деле офлайновый броузер? Трудности начинаются уже при самой попытке дать определение этого термина. Ведь даже многие достаточно опытные пользователи не обращают внимания на подобные программы, поскольку считают, что главной их особенностью является возможность просматривать Web-страницы в офлайновом режиме. А этими способностями, как известно, обладают большинство обычных броузеров. И хотя такое мнение отчасти верно, оно становится еще одной причиной упомянутой неразберихи. Положение усугубляется к тому же тем, что эти два типа программ действительно имеют много общего друг с другом. Более того, с выходом Internet Explorer 5 наметилась тенденция к их слиянию. Однако спектр возможностей специализированных программ в данной области намного шире, поэтому сегодня еще четко различают офлайновые и онлайновые броузеры.

В отличие от привычных нам Internet Explorer и Netscape Navigator, предназначенных в первую очередь для просмотра содержимого Web-страниц, основной целью создания офлайновых броузеров было стремление быстро и удобно сохранять эти самые страницы на локальном диске для последующей работы. «Ну и что? – возразят многие. – Обычный броузер тоже в состоянии выполнять подобные функции». Так-то оно так, но преимущества первого очевидны.

Рассмотрим простой пример. У каждого из нас наверняка есть свой любимый, наиболее часто посещаемый сайт, содержащий массу интересной информации, которая, вероятно, требует тщательного изучения. Можно, конечно, тратить драгоценное (в прямом смысле) время и читать все в онлайновом режиме, однако наиболее простым и естественным выходом из такого положения было бы просто сохранить данные на диске. В этом случае, отключившись от провайдера, можно спокойно и неторопливо просматривать любимые странички. Поскольку вся информация будет записана на вашем жестком диске, на переход от одной страницы к другой потребуются считанные секунды, и при этом вы не затратите ни копейки денег. Перечитывайте себе на здоровье все материалы сколько угодно раз и делайте это в любое время, не выходя в Internet и даже не имея в данный момент доступа к Сети!

Теперь давайте обратимся к возможностям вашего обычного броузера. Существующая у него функция сохранения страниц, конечно, может оказаться полезной, но лишь в тех немногих случаях, когда мы имеем дело с небольшим объемом информации, размещенной на сайте самым что ни на есть простейшим образом. Но представьте себе, что сохранению подлежит страница с множеством графических элементов, таблиц, фреймов, Java-апплетов и еще всякой всячины вроде звукового сопровождения и т. п. Сохранив подобную страницу



Рис. 1

обычным образом, вы в лучшем случае увидите «голый» текст, а в худшем – прочтете сообщение броузера о невозможности вывести на экран содержимое записанного файла (последнее обычно происходит при попытке сохранения многих страниц, использующих фреймы, о существовании которых вы, кстати, можете и не догадываться). В этой ситуации для подстраховки вы вынуждены будете сразу же после создания копии каждой страницы открывать ее в другом окне броузера, чтобы убедиться в том, что все отображается правильно.

Теперь добавим сюда еще всевозможные рисунки, картинки, анимацию, короче говоря, всю присутствующую на сайте графику. На первый взгляд эти элементы кажутся не очень важными – действительно, в некоторых случаях ими можно пренебречь. Но ведь графика, например, тоже может (а в идеале должна) нести в себе полезную информацию, без которой текст утратит часть своего смысла и привлекательности для читателя. Особенно это важно, когда речь идет о графическом представлении каких-нибудь расчетов или таблиц. В конце концов, своей популярностью огромное количество сайтов во многом обязано красивому и продуманному дизайну, который создает дополнительные удобства да и просто радует глаз во время чтения. Однако при попытке сохранения такой страницы обычным методом на месте всех рисунков вы увидите лишь пустые рамки, поскольку, как известно, каждый графический элемент в Internet нуждается в отдельном сохранении с помощью команды *Save picture as* из контекстного меню. Учитывая, что зачастую таких элементов может быть не один десяток, это занятие приобретает особую «прелесть». И все равно в результате довольно часто происходят курьезы, когда, например, после создания копии со страницы исчезают все графически представленные кнопки навигации по сайту, а из-за отсутствия полагающихся на этот случай текстовых подписей вы испытываете ощутимые неудобства при попытке воспользоваться соответствующими ссылками.

Короче говоря, даже на этом этапе вас уже ожидают серьезные проблемы. Они лишь усугубятся, если вы столкнетесь с вполне распространенной ситуацией, когда необходимой вам информации довольно много, и при этом текст сплошь и рядом пронизан десятками, а то и сотнями ссылок на другие страницы в пределах одного или нескольких сайтов. В гипер-

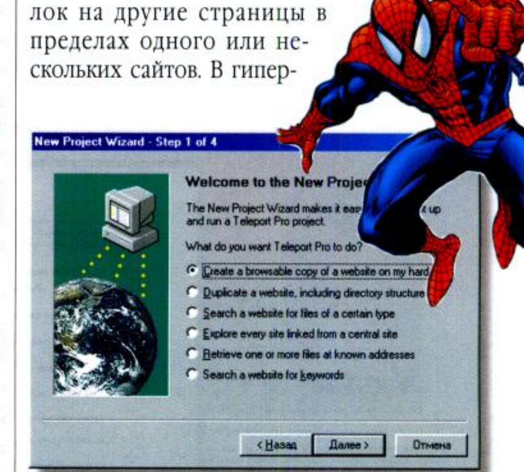


Рис. 2

текстовых связях между своими страницами может запутаться даже сам Web-мастер, не говоря уже о постороннем человеке, который к тому же старается сохранить информацию, не нарушив ее структуру. А что делать, если любимый сайт настолько интересен и полезен, что вы желали бы иметь его целиком у себя на домашнем ПК? Многим из нас такая мечта может показаться неосуществимой. Так оно и есть, с помощью обычного броузера справиться со всеми перечисленными трудностями будет далеко не просто, если, конечно, у вас нет уймы терпения и денег для того, чтобы просиживать часами за этим занятием.

Правда, Internet Explorer начиная с версии 5.0 предоставляет в ваше распоряжение некоторые средства для более удобного сохранения Web-страниц. Их оказывается вполне достаточно для копирования небольшого объема информации. Но ежели речь идет об интенсивной работе с целым сайтом или даже с каким-либо из его разделов, то возможностей IE 5.0 становится явно маловато. Поэтому надо признать, что обычные броузеры не могут справляться с подобными задачами. Вот тут-то самое время обратиться к их офлайновым собратьям.

На данный момент в мире существует не один десяток таких программ. Все они достаточно успешно выполняют свои главные функции – запись на диск точных копий необходимых Web-страниц или даже сайтов – и, кроме того, обладают множеством полезных дополнительных возможностей.

В качестве примера давайте рассмотрим принципы работы с довольно популярной сегодня программой Teleport Pro компании Tennyson Maxwell. В ней удачно сочетаются два важных качества: будучи максимально простым и гибким в настройке и управлении, Teleport Pro в то же время был и остается одним из мощнейших офлайновых броузеров.

ПРОЕКТЫ В TELEPORT PRO

После инсталляции Teleport Pro в соответствующей папке вы обнаружите по сути две отдельные программы: непосредственно сам Teleport Pro и планировщик заданий. Кроме того, здесь же расположена папка с имеющимися проектами (рис. 1). Проектом называется файл, в котором хранится указанный вами стартовый адрес интересующего сайта или страницы в Internet, а также фиксируются заданные вами настройки.

Для начала работы с Teleport Pro необходимо создать новый проект. Сделать это можно двумя способами: либо используя мастер проектов (команда *New project wizard* из меню *File*), либо с помощью команды *New Project* из этого же меню. Мастер предоставляет возможность быстро создавать проекты для выполнения большинства стандартных заданий, поэтому второй метод, как правило, используется довольно редко.

В окне мастера новых проектов (рис. 2) вам предлагается:

1) *Создать копию всего сайта, пригодную для просмотра в офлайновом режиме.* В этом случае все файлы будут беспорядочно сохранены в отдельной директории, что, тем не менее, никоим образом не повлияет на возможность их последующего связного отображения.

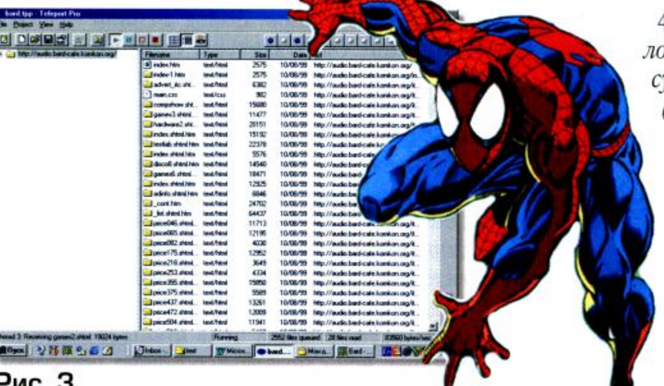


Рис. 3

2) *Создать точную копию всего сайта с сохранением существующей структуры директорий.* Этот проект наиболее пригоден для Web-мастеров, которые желают создать «зеркальный» сайт. Кроме того, в данном случае имена файлов остаются неизменными, в отличие от предыдущего способа, когда по причине хранения всех файлов в одной директории те из них, которые имеют одинаковые имена, будут автоматически переименованы самой программой.

3) *Копировать только файлы определенного типа.* В этом проекте программа сама производит поиск файлов того или иного типа в пределах заданного вами адреса. Тип файлов может быть определен с помощью указания соответствующих расширений, которые предусмотрительно организованы в группы (графические, текстовые, аудио и т. д.). С помощью команды *Edit* (она станет доступна на следующем шаге мастера) вам предоставляется возможность в любой момент изменять содержимое этих шаблонов по своему усмотрению.

4) *Составить список имен файлов других страниц, на которые существуют ссылки из сайта (его адрес вы указываете вначале).* В этом случае программа проследует по всем ссылкам, выходящим за границы заданного вами сайта, и составит полный список соответствующих файлов. Таким образом, копироваться будут не сами файлы, а только их имена. Это довольно удобный способ исследования содержимого неизвестных сайтов. Загрузить из Internet любой заинтересовавший вас файл из списка можно, если щелкнуть правой кнопкой мыши на его имени и выбрать из контекстного меню команду *Retrieve Now*.

5) *Переписать один или несколько файлов, расположенных в Сети по заданным адресам.* Эта возможность в особых комментариях не нуждается. В таком случае адреса просто вписываются в соответствующее окно, после чего программа исправно скопирует лишь указанные страницы, не отвлекаясь на имеющиеся на них ссылки даже в пределах данного сайта.

6) *Поиск информации на сайте по ключевым словам.* Аналогично первому типу проектов программа создаст для вас копию сайта, пригодную для свободного перемещения по нему в офлайновом режиме, с той лишь разницей, что теперь копи-

ГЛАВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ОФЛАЙНОВЫХ БРОУЗЕРОВ

- Эти программы предназначены прежде всего для *эффективного сохранения Web-страниц* на вашем диске с целью *последующего* их просмотра.
- Офлайновый броузер – это «программа-паук», которая действует в Internet автономно, т. е. *без вашего вмешательства,* но руководствуется при этом теми параметрами, которые вы указали заранее.
- В подавляющем большинстве случаев просмотр скопированных Web-страниц может быть осуществлен с помощью любого обычного броузера.
- Страницы могут сохраняться целиком со всеми присутствующими на них графическими и другими элементами (хотя практически во всех подобных программах предусмотрены гибкие системы настройки, позволяющие выбирать лишь необходимые компоненты для сохранения).
- Благодаря тому что содержимое любимых Web-страниц сохраняется на вашем жестком диске, время их загрузки сводится к минимуму.
- Практически все офлайновые броузеры имеют улучшенный алгоритм загрузки и сохранения страниц, благодаря чему этот процесс происходит гораздо быстрее, чем в обычных броузерах, что в свою очередь существенно снижает ваши денежные затраты на использование онлайнового доступа в Internet.
- Офлайновые броузеры могут быстро копировать целые Web-сайты, что очень удобно как для домашнего использования, так и для создания «зеркальных» сайтов.
- Большинство офлайновых броузеров имеют набор дополнительных возможностей, наиболее полезными из которых являются: 1) выполнение задач по расписанию; 2) способность к обновлению уже записанных страниц; 3) поиск страниц по заданному критерию.
- Благодаря возможности записи Web-страниц на любой носитель вы вправе просматривать их содержимое в удобное для вас время и, главное, в любом месте, даже при отсутствии выхода в Internet.

Рис. 4

роваться будут только те страницы, которые содержат заданные вами ключевые слова. Следует учитывать, что в данном проекте вы вряд ли увидите графику или какие-нибудь другие дополнительные элементы Web-страниц, поскольку для этого хотя бы имена их файлов также должны содержать перечисленные вами ключевые слова.

После выбора наиболее подходящего типа задания необходимо будет ввести *стартовый адрес* и *имя файла проекта.* По умолчанию Teleport Pro создаст этот файл в директории *Мои документы,* хотя изменить рабочий каталог не составит труда. Все Web-страницы будут сохраняться в директории, названной по имени соответствующего проекта. Поскольку версия Teleport Pro 1.29 работает лишь с протоколом HTTP, префикс «http://» можно опустить в стартовых адресах Web-страниц. В последующих экранах мастера в специальных полях укажите login и пароль, если они требуются для входа на страницу. По завершении работы мастера на экране появится стандартное окно *Save as,* где есть возможность выбрать подходящую директорию и изменить имя самого файла проекта.

Вот и все премудрости. Теперь перед вами окно программы Teleport Pro, разделенное вертикальной линией на две части. Слева вверху в виде папки будет представлен сам проект. Для начала его работы достаточно просто выбрать команду *Start* из меню *Project* или нажать на соответствующую кнопку на панели инструментов.

ЦВЕТОМУЗЫКА КАНАЛОВ

При копировании файлов Teleport Pro может использовать до 10 каналов одновременно. Каждому каналу соответствует отдельная кнопка. Все кнопки объединены в специальную строку (рис. 3).

По цвету индикатора на кнопке можно судить о том, как в данный момент используется канал. Серый цвет означает, что канал свободен, красный – подсоединения к серверу, зеленый – запрос файла, а синий – его копирование. Обратите также внимание на строку состояния внизу экрана, где указывается количество файлов, находящихся в данный момент в очереди на сохранение, количество уже скопированных файлов и скорость, с которой происходит копирование. Не пугайтесь, если последняя величина возрастет вдруг до невиданных ранее значений. В Teleport Pro действительно используются мощнейшие алгоритмы для копирования файлов, которые позволяют осуществлять этот процесс намного быстрее, чем с помощью обычных броузеров. Благодаря возможности работы с несколькими каналами одновременно Teleport Pro способен копировать до 10 различных файлов сразу, что при условии хорошего соединения с сервером может привести к действительно потрясающим результатам.

СВОЙСТВА ПРОЕКТА

Если выбрать команду *Project properties* из меню *Project* или нажать соответствующую кнопку на панели инструментов, то на экране появится диалоговое окно, в котором можно настроить десятки различных парамет-

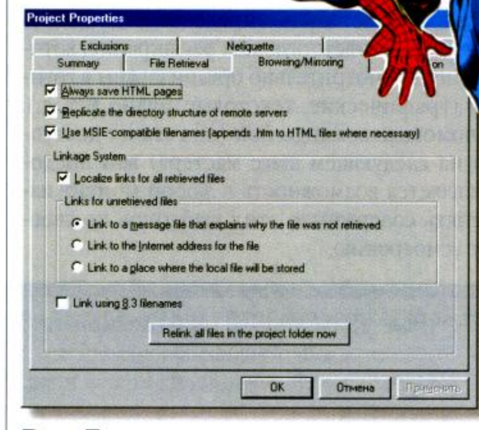


Рис. 5

ров. Интересно, что разного рода изменения здесь вы вольны производить в любой момент, даже во время работы программы.

На вкладке *Summary* (рис. 4) вы сможете прочесть, помимо сведений о количестве и общем

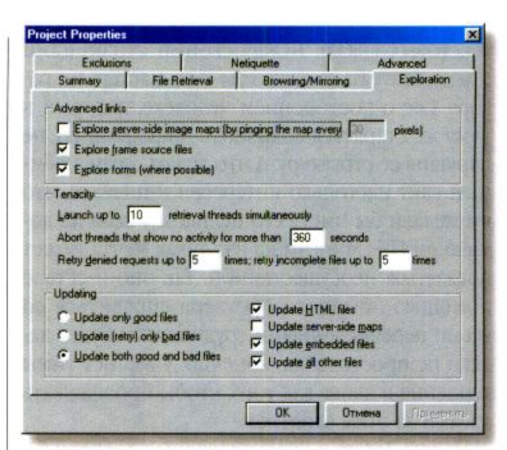


Рис. 6

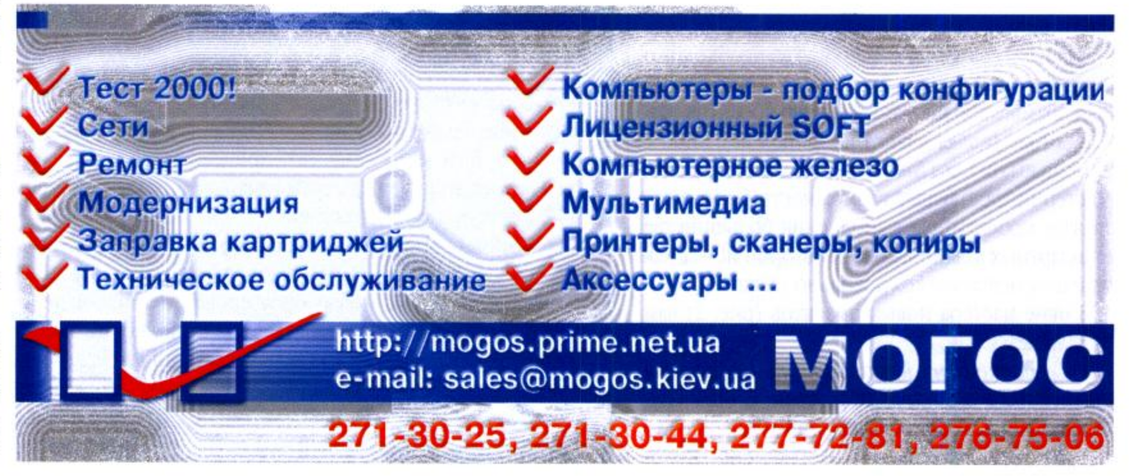
размере скопированных файлов, полезную информацию о базе данных проекта. И хотя число указанных в ней адресов не означает, что будет скопировано столько же файлов, эта величина все-таки дает некоторое представление об объеме предстоящей работы. Нажав на расположенную ниже кнопку очистки базы данных, вы удалите все записанные вами файлы проекта. Отметив опцию автоматического сохранения, можно указать интервал в секундах, через который программа будет обновлять свою базу данных. Для нестабильных соединений с частыми обрывами связи это число не стоит задавать большим.

После щелчка на корешке вкладки *File Retrieval* у вас появится возможность изменять типы копируемых файлов и, кроме того, ограничивать их размер в килобайтах.

На вкладке *Browsing/Mirroring* (рис. 5) находится опция *Always save HTML pages,* которая обязательно должна быть включена, если вы хотите иметь возможность дальнейшего офлайнового просмотра Web-страниц.

Выбрав опцию *Replicate the directory structure of remote servers,* вы тем самым даете программе указание копировать в точности структуру директорий интересующего вас сайта.

Установка флажка *Use MSIE-compatible filenames* повлечет за собой принудительное сохранение всех файлов в формате HTML. Дело в том, что некоторые популярные броузеры (например, Internet Explorer до версии 5.0) не



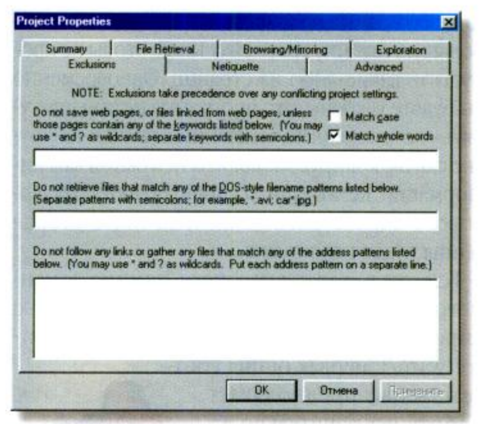


Рис. 7

могут читать SHTML-файлы, из-за чего при попытке их просмотра выдается сообщение об ошибке. Поэтому правильным будет всегда включать эту функцию. Программа автоматически добавляет расширение **.html* для всех подобных файлов и надлежащим образом изменяет существующие на них ссылки.

Расположенная ниже опция *Localize links for retrieved files* является особенно важной, поскольку во включенном состоянии дает команду программе переделывать систему ссылок таким образом, чтобы они указывали не

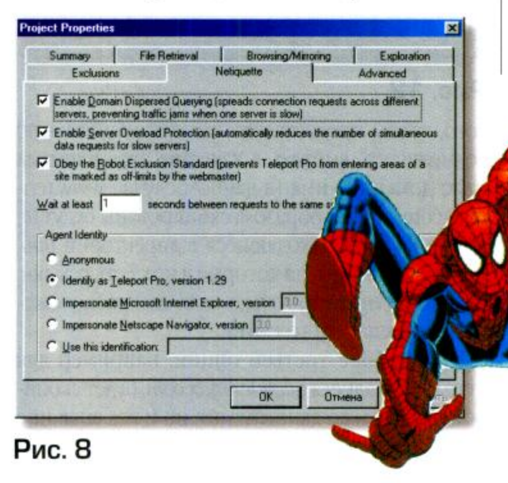


Рис. 8

на оригинальные файлы в Internet, а на их копии на вашем диске. Обязательно установите этот флажок, если хотите иметь возможность офлайнового просмотра страниц с использованием имеющихся на них ссылок.

На вкладке *Exploration* (рис. 6) вам навряд ли когда-нибудь понадобится менять установки, существующие по умолчанию. В разделе *Advanced links* вы можете разрешить копирование карт ссылок, обрабатываемых сервером. При этом необходимо указать в пикселах интервал сканирования изображения. Чем меньшим он будет, тем более точными окажутся результаты и тем больше времени займет сам процесс. После обнаружения всех ссылок, программа переделает их надлежащим образом, чтобы вы имели возможность воспользоваться ими в офлайновом режиме. Все другие опции в этом окне уже настроены для максимально эффективной работы, и их изменение может потребоваться лишь в очень редких случаях.

На вкладке *Exclusions* (рис. 7) в первом поле ввода вам предлагается определить ключевые слова, которые обязательно должны присутствовать в копируемых страницах. Ниже расположена строка, куда могут быть занесены расширения файлов, которые, напротив, не должны сохраняться ни при каких условиях. Расширения необходимо отделять друг от друга с помощью точки с запятой. В самом низу находится поле ввода для перечисления Internet-адресов, по которым не должна следовать программа. Учтите, что все указываемые на этой вкладке сведения имеют общий приоритет относительно любых других введенных вами параметров. Таким образом, в случае конфликтной ситуации, когда, например, на вкладке *File Retrieval* в качестве копируемых указаны все расширения графических и текстовых файлов, а в то же время в *Exclusions* вы разрешили копировать только файлы, содержащие определенное ключевое слово, программа воспримет именно последние указания.

Наличие вкладки *Netiquette* (рис. 8) свидетельствует о стремлении авторов программы пропагандировать сетевой этикет – правила хорошего тона в Internet. С помощью существующих здесь настроек можно значительным образом влиять на скорость работы Teleport Pro. Самую верхнюю опцию стоит выбирать в тех случаях, когда программе приходится иметь дело с одновременными запросами к нескольким доменам. Такие ситуации возникают, когда ведется работа с более чем одним стартовым адресом или когда, кроме основного сайта, исследуются также все ссылки, ведущие за его границы. В этом случае общее быстродействие копирования, по мнению создателей программы, может повыситься до 50%, поскольку Teleport Pro старается использовать как можно больше одновременных запросов к *разным* серверам. Благодаря такой методике вы застрахованы от ситуации, когда программа вынуждена простаивать из-за того, что на один и без того медленный сервер направляются запросы по всем 10 каналам. Выигрыш очевиден как для вас, так и для других пользователей этого сервера.

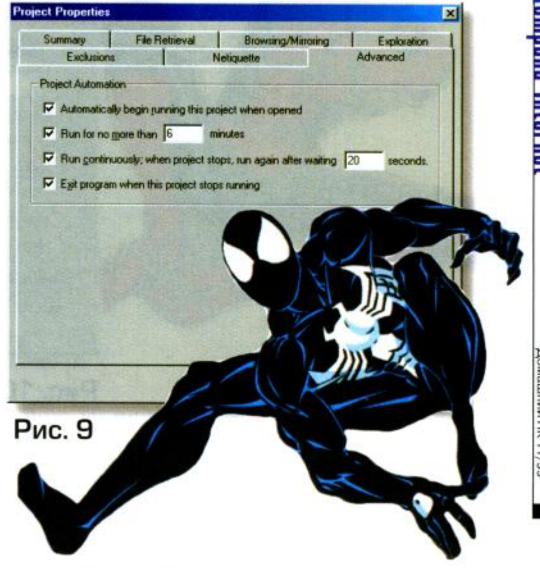


Рис. 9

Установив нижеследующий флажок на этой вкладке, вы тем самым позаботитесь о том, чтобы не перегрузить удаленный сервер и уменьшить количество ошибок своего модема. Teleport Pro является очень мощной программой и иногда благодаря использованию сразу нескольких каналов способна запрашивать информацию в таких объемах, которые превышают возможности вашего модема или установленного соединения, что в свою очередь приводит к возникновению ошибок. На их исправление может уходить больше времени, чем на работу с более низкой скоростью. Будучи выбранной, эта опция позволяет следить за скоростью передачи информации и, когда ее уровень достигает критической точки, искусственным образом снижает его.





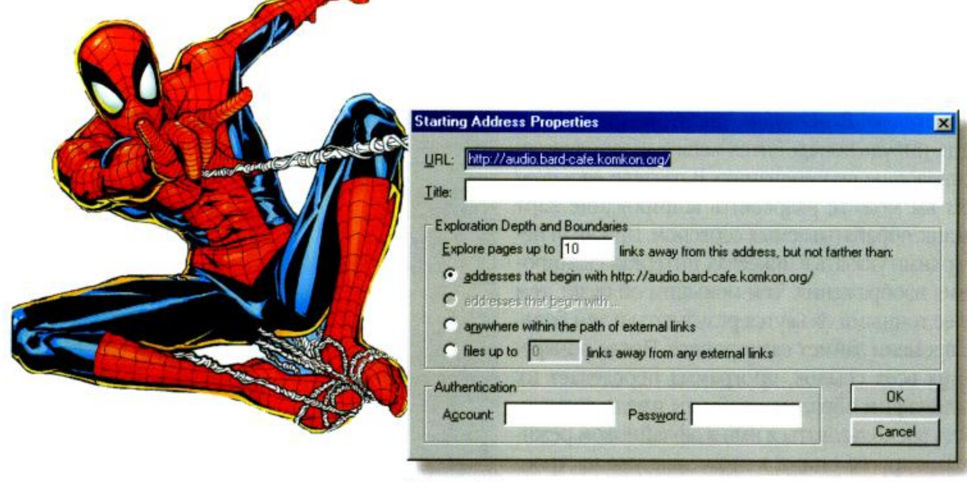


Рис. 10

С помощью третьей сверху опции на этой вкладке можно регулировать соблюдение стандартов RES, которые представляют собой существующие негласные правила обозначения участков Internet, запрещенных для посещения программами-пауками наподобие Teleport Pro. Эти участки чаще всего вызывают интерес только у Web-мастеров и к тому же в большинстве случаев все равно недоступны. Таким образом, чтобы попусту не тратить время на бесполезные повторные запросы, лучше держать эту опцию включенной.

Внимательно настраивайте фильтры и «глубину погружения» Teleport Pro, чтобы исключить копирование десятков тысяч ненужных файлов.

И наконец, на вкладке под названием *Advanced* (рис. 9) расположены настройки для автоматизации работы программы. Верхнюю опцию следует включить в том случае, если вы желаете, чтобы текущий проект автоматически начинал работу при каждом новом запуске программы. Это удобно, когда вы имеете дело с большим объемом информации, копирование которой будет завершено за несколько сеансов. Кроме того, если вы не желаете пользоваться существующими у Teleport Pro собственными возможностями работы по расписанию, данная функция позволит запускать проекты автоматически, используя системный агент Windows.

С помощью второй опции для уже работающего проекта можно установить промежуток времени в минутах, через который он будет автоматически остановлен.

Нижеследующая опция дает возможность после окончания работы проекта автоматически запускать его повторно через указанный интервал времени в секундах.

Четвертая сверху опция обеспечивает автоматический выход из программы по завершении работы проекта.

ГЛУБИНА ПОГРУЖЕНИЯ

Помимо опций, содержащихся в диалоговом окне *Project Properties*, Teleport Pro обладает рядом дополнительных возможностей для управления его работой. К ним относится, в первую очередь, команда *Starting Address Properties* из меню *Project* (рис. 10). В поле ввода *URL* вы можете указать стартовый адрес нового проекта, а в следующей строке *Title* определить для него название. При этом учтите, что будучи однажды введенным, стартовый адрес уже не может быть изменен при последующих обращениях к этому окну.

Далее, в разделе *Exploration Depth and Boundaries* находятся наиболее важные настройки, которые влияют на то, как далеко сможет следовать программа по существующим на сайте гиперссылкам. В первой строке необходимо ввести количество уровней ссылок (по умолчанию 3), т. е. своеобразную «глубину» погружения Teleport Pro. При этом за точку отсчета принимается стартовый адрес проекта. Например, цифра 3 в этом поле будет означать, что программа загрузит сначала стартовую страницу, затем проследует по всем найденным на ней гиперссылкам к другим файлам (1-й уровень) и, скопировав их, перейдет к исследованию имеющихся ссылок на 1-м уровне, что опять приведет ее к новым файлам (2-й уровень), которые она тоже скопирует и при наличии в них своих ссылок на другие страницы отправится по указанным адресам, где также произведет копирование (3-й уровень). На этом месте (в данном примере) процесс остановится.

Нижеследующие переключатели в этом разделе могут существенно влиять на количество копируемой информации. В случае, если стартовым адресом является стандартное доменное имя (например, www.tenmax.com), первый из них потребует от программы, чтобы она ни в коем случае не выходила за границы заданного адреса. Включите эту опцию при необходимости копирования всего сайта, указав для страховки заведомо большую глубину уровней ссылок, чтобы не пропустить какие-либо из страниц. Одновременно вы будете уверены, что программа не пойдет «гулять» по имеющимся внешним ссылкам на другие сайты, копируя мегабайты ненужной вам информации. Кстати, при наличии подобного стартового адреса расположенная ниже вторая опция будет недоступна.

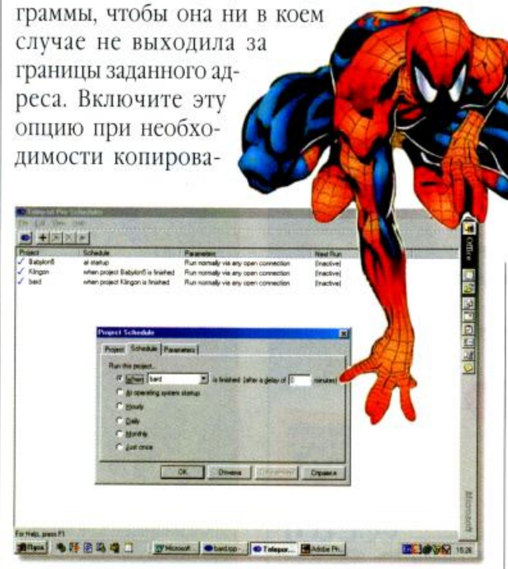


Рис. 11

Если же в стартовом адресе, помимо доменного имени сайта, указывается одна из его директорий (например, www.tenmax.com/software/), первая опция соответственно предполагает работу исключительно в границах этого адреса. В то же время следующая опция будет автоматически включена для



Рис. 12

того, чтобы предоставить вам дополнительную возможность выбрать в качестве ограничителя само доменное имя (в данном случае www.tenmax.com). Таким образом, скопированы будут не только файлы, находящиеся в директории *pub*, но и те страницы, на которые в них есть ссылки, однако опять-таки, только если они расположены в пределах этого сайта.

При выборе третьей опции, например для стартового адреса *www.tenmax.com*, будет скопирован не только данный сайт, но и все внешние сайты, на которые он ссылается в своих страницах (здесь используется указанный выше показатель глубины копирования). Этот переключатель следует применять с осторожностью, поскольку подобный процесс может предполагать копирование десятков тысяч файлов и соответственно по времени займет не одни сутки.

И наконец, в поле ввода последней в этом разделе, четвертой, опции можно указать глубину копирования для внешних сайтов.

Хочется отметить еще одну интересную возможность Teleport Pro – определение размера минимально допустимого свободного места на диске (команда *Free space limit* из меню *File)*. Будьте внимательны с этим числом, особенно когда речь идет об автоматической работе программы по расписанию. Обидно, если она не сможет записать необходимые файлы лишь по причине чересчур завышенных требований к объему свободного пространства на диске.

Разработчики Teleport Pro не оставили без внимания и тех, кто для выхода в Internet использу-

ет прокси-сервер. В меню *File* с помощью команды *Proxy server* вы можете ввести все необходимые настройки.

ПЛАНИРОВЩИК ЗАДАНИЙ

Никогда не забывайте также о том, что Teleport Pro имеет встроенные возможности работы по расписанию. С помощью кнопки *Пуск* запустите Teleport Pro Scheduler и в меню *Edit* выберите команду *Add project*, после чего в появившемся окне с помощью команды *Browse* найдите файл уже существующего проекта либо тут же создайте новый. После чего следует перейти на вкладку *Schedule*, где выбрать наиболее удобную для вас периодичность работы с этим проектом. Без сомнения, даже самые требовательные пользователи останутся довольны предлагаемым здесь набором возможностей (рис. 11).

На вкладке *Parameters* (рис. 12) добавьте последние штрихи для воплощения ваших замыслов в жизнь. Вначале необходимо выбрать наиболее удобный режим работы программы. Речь идет о том, будет ли она функционировать обычным образом, т. е. заниматься копированием файлов по указанному адресу, либо ее работа будет заключаться в поиске произошедших изменений и обновлении уже существующих у вас файлов. Кроме этого, программа может отслеживать все перемены на указанном сайте и производить лишь необходимую реструктуризацию ссылок на существующие файлы, не копируя при этом никакой новой информации.

Ниже в этом же окне вам необходимо указать продолжительность работы программы в минутах, а также выбрать, какое из существующих соединений она должна использовать для выхода в Internet. И не забудьте про опцию отключения от Сети по окончании проекта.

И еще один совет. Если вы собираетесь копировать русскоязычный сайт, обязательно учитывайте, что он может быть составлен в нескольких кодировках, которые могут находиться в различных директориях сайта. Поэтому, чтобы не проделывать двойную, а то и тройную работу, заранее укажите нужный каталог.

Всю дополнительную информацию о Teleport Pro можно узнать по адресу *www.tenmax.com*. Там же вы можете найти пробную 30-дневную версию программы *(www.tenmax.com/software/pro/about.html)*.



Net Attache Pro 2.50e

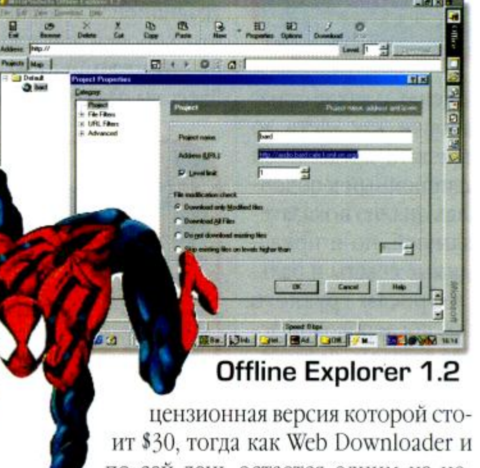
«ПАУКИ» В «ПАУТИНЕ»

В начале статьи мы уже упоминали о том, что сегодня существует не один десяток офлайновых броузеров. И хотя в Teleport Pro чрезвычайно удачно сочетаются различные полезные возможности, данная программа ни в коем случае не может претендовать на единоличное лидерство в этой категории ПО. Поэтому ниже мы упомянем о некоторых других подобных утилитах, которые вполне достойны того, чтобы вы обратили на них внимание.

Web Downloader 2.2 Offline Explorer 1.2

www.geocities.com/SiliconValley/Vista/2865/download.htm

С радостью представляю вам отличный продукт российского программиста Олега Чернавина. И хотя вверху указаны два названия, на самом деле речь идет об одной программе. Дело в том, что уже достаточно известный Web Downloader не так давно был переименован в Offline Explorer, который по сути представляет собой его очередную усовершенствованную версию. Единственное и немаловажное отличие между ними состоит в том, что Offline Explorer является условно бесплатной программой, лицензионная версия которой стоит $30, тогда как Web Downloader и по сей день остается одним из немногих по-настоящему хороших бесплатных офлайновых броузеров. Кроме того, важнейшей особенностью Web Downloader является наличие его локализованных версий на всех основных языках мира. В скором времени подобными свойствами будет обладать и новый Offline Explorer, благодаря чему с сайтов предполагается убрать бесплатные версии его старшего брата. Пока же эта программа доступна в обоих своих вариантах.



Offline Explorer 1.2

Net Attache Pro 2.50e

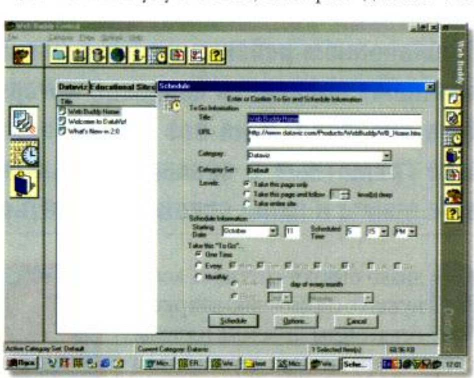
www.tympani.com/products/NAPro/NAPro.html

Чрезвычайно претенциозное детище компании Tympani Development, в последней версии которого объединилось практически все, что должен содержать в себе отличный офлайновый броузер высочайшего класса. Единственным недостатком может показаться лишь некоторая сложность его использования. К счастью, на сайте компании содержится полная документация к продукту вместе с подробными советами и подсказками по работе.

Web Buddy 2.0

www.dataviz.com/products/webbuddy/index.html

Новая версия этого продукта содержит существенные улучшения, которые делают его простым и мощным инструментом в руках любого пользователя. Отличительной особенностью является то, что при инсталляции Web Buddy помещает свою линейку на панель инструментов Netscape Navigator и Internet Explorer. Благодаря этому программа всегда будет у вас под рукой.



Web Buddy 2.0

FlashSite 1.02

www.incontext.com/FSinfo.html

Этот офлайновый броузер является довольно мощным средством поиска и последующего просмотра файлов в автономном режиме. Многим может понравиться его несколько нестандартный интерфейс, напоминающий приборную панель современного автомобиля. Пробную версию легко получить по электронной почте.

WebZip 2.75

www.qualityimage.com/files/WEBZIP-443.html

Этот популярный офлайновый броузер примечателен тем, что имеет довольно полезную возможность сходу архивировать загружаемые файлы, а также просматривать их потом прямо из удобно организованных архивов. Остальные традиционные функции у него также на высоте. ■



WebZip 2.75

Лилия Безгубенко

Детки в Сетке, или Internet вам в помощь, папы и мамы

С появлением ребенка в семье неизбежно обнаруживается, что родителей начинают волновать вопросы, которым раньше просто не придавали никакого значения. И на все эти вопросы хотелось бы получить исчерпывающие грамотные и своевременные ответы. За советом и помощью молодые мамы и папы спешат обратиться к друзьям, родственникам, книгам.

Однако бывают ситуации, когда нужного справочника под рукой нет, а советы знакомых настолько противоречат один другому, что в пору хвататься за голову. Ко всему прочему ваш родной ребенок никак не соответствует написанному в книгах, и начинает казаться, будто все они издаются только для того, чтобы поиздеваться над родителями.

Но если в вашем доме кроме паутины обычной существует еще и «Всемирная», радуйтесь – вы спасены. А чтобы поиски необходимой информации не отняли слишком много времени, можете воспользоваться нашим кратким «путеводителем» по Web-сайтам, посвященным «детской» теме.

После визита на сервер **«Здоровый родитель»** *(www.parents.ru)* я несколько дней пребывала в прекрасном настроении от осознания того, что нашлись люди, разделя-



ющие мою точку зрения на большинство проблем, связанных с уходом за детьми. Авторы этого сайта собрали множество интересной, а главное, полезной информации явно медицинской направленности на самые злободневные темы. В этом, например, легко убедиться, открыв раздел «Вопросы и ответы». Многие, несомненно, по



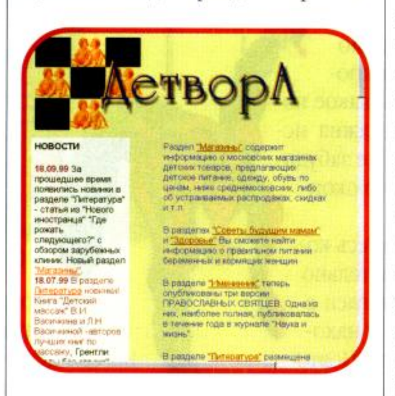
достоинству оценят и такие тематические подборки, как «Дети до 1,5 лет» (здесь, кстати, представлен не только традиционный в подобных материалах анализ показателей роста малышей, но и приведены необходимые советы и разъяснения по вопросам грудного вскармливания, послеродовой депрессии и даже сглаза); «Лекарства» (где описаны все достоинства и недостатки последних новинок в области лекарственных препаратов).

Не лишним будет полистать и «Врачебно-родительский словарь». Здесь даже названия разделам даны не совсем обычные. «Одна бабушка сказала» – это о самых распространенных заблуждениях; «Как выбрать врача и не сойти с ума, общаясь с ним» – об очень важном периоде в жизни родителей – по-



иске хорошего доктора для своего ребенка (ходят слухи, что таковые на самом деле существуют, но неизвестно, где они прячутся). И, поверьте, это еще далеко не полный список всего того, что можно найти на Web-сайте «Здоровый родитель». Убедитесь в этом сами!

Сервер **«Детки-предки»** *(www.detki-predki.aha.ru)*, пожалуй, более традиционен в плане построения, что, впрочем, нисколько не умаляет его несомненных достоинств. Здесь вы найдете раздел «Беремен-



ность и роды», в котором изложена информация о подготовке к этому важному событию. Сюда же помещен своеобразный «хит-парад» родильных домов. Остается только сожалеть, что из украинских больниц представлены данные лишь о днепропетровских, ведь сайт-то российский. А если вы вдруг надумаете родить малыша где-нибудь вдали от родины, обязательно прочитайте отзывы о родах за границей.

Очень интересным мне показался раздел «Воспитание и обучение», где собраны обширные сведения о различных методиках воспитания ребенка, а также о достоинствах и недостатках повального увлечения английским языком. Кроме всего прочего, на сайте «Детки-предки» предусмотрена ежедневная рассылка новостей.

Если вы только собираетесь стать мамой, то сайт **Mama.Ru** *(www.mama.ru)* – для вас. Здесь много внимания уделено беременности – этому чудесному и таинственному периоду в жизни женщины. А если без патетики, то беременность – это тяжелая и ответственная работа, выполнять которую намного легче, если знаешь, какие процессы и в какое время происходят в твоем организме. С помощью этого сайта вы получите ответы на многие вопросы быстрее, чем у своего доктора. Сюда же помещен интерактивный календарь беременности, а также множество материалов, посвященных современным средствам контрацепции.

Кроме того, с помощью данного сервера вы сможете пообщаться с единомышленниками или спросить совета у знающих людей, про-



читать подборку статей из серии «Домашний психолог», познакомиться с полезными объявлениями или посетить интересные сайты **Doctor.Ru** *(www.doctor.ru)* и **Vesti.Ru** *(www.vesti.ru)*, ссылки на которые представлены на заглавной странице.

Авторы Web-сервера **«Журнал «Няня»** *(www.nanya.ru)* горды тем, что именно их детище было признано самым полезным сайтом на конкурсе «Звезды Интернет», проходившем недавно в рамках «Интернет-Фестиваля'99».

Здесь проводятся многочисленные конференции по медицине и психологии, воспитанию и образованию, уходу за ребенком. Вы вполне можете поделиться своим опытом, а при отсутствии оного познакомиться с опытом других родителей. В архиве «Няни» собраны статьи, ранее опубликованные на страницах этого российского журнала. А «Няня-клуб» предоставит адреса детских магазинов, медицинских центров и ассоциаций, агентств, где вы найдете няню для малыша (но опять-таки информация только по Москве). Кроме того, на сайте можно подписаться на рассылку «CyberНяня. Новости родителям и детям».



Скорее всего, Web-сервер **«Детвора»** *(shop.tic.ru/baby/)* задумывался как путеводитель по московским магазинам детских товаров, но постепенно первоначальная цель отошла на второй план. Сейчас вам будет предложена информация о правильном питании беременных и кормящих матерей, об основных этапах жизни ребенка от 3 до 12 месяцев, специализированных и просто хороших школах и о многом другом. В раздел «Именинник» включены три версии православных святцев, что, вероятно, подскажет вам имя новорожденному.





Для того чтобы вы могли, не выходя из дома, обратиться к классике, в раздел «Литература» помещены поистине бесценные книги: Масар Ибуки «После трех уже поздно», Васичкины «Детский массаж», Грентли «Роды без страха», Сесиль Лупан «Поверь в свое дитя». А если вы еще и рукоделием занимаетесь, то раздел «Вязание для малышей» наверняка навеет несколько свежих идей.

На этом же сайте я обнаружила ссылку на «Энциклопедию Parents». Она еще не совсем закончена, но уже сейчас подразделы «Наше тело», «Здоровье женщины», «Детские болезни и их симптомы» предоставляют обширные, разноплановые сведения по многим аспектам *(shop.tic.ru/baby/parents/index.htm)*.



Очень милая страничка **«Родительский клуб»** *(www.glasnet.ru/dk/parents)* со своими собственными лекторием и гостиной, библиотекой и аптекой, «Фидошкой» и музыкальным салоном. Здесь вы в удовольствие и с пользой проведете время в приятной беседе, за чтением новостей и важной информации. А может, вам больше понравится подборка детских песенок, записанных в формате MP3. Кстати, с этого сайта я попала на другую интересную страничку – *andrzej.virtualave.net/baby/*, где размещены несколько десятков полезных ссылок, в том числе на создаваемый прямо сейчас рейтинг киевских родильных домов.



На страничке **«Малыш»** *(www.devichnik.ru/malysh.htm)* мне очень понравился довольно большой словарь детских имен. Из подборки **«Папин дом Разляляя»** *(www.balyava.ru/viktor_izevskii/)* я с удивлением узнала, что интересно писать о детях могут и их папы. Почитайте и вы – получите массу удовольствия!

Особо хотелось бы выделить Web-сайт **«Я прививок не боюсь!»** *(privivka.hobby.ru/)*. Он целиком и полностью посвящен животрепещущей для многих современных родителей теме. Пожалуй, столько информации по этим вопросам вы не найдете больше нигде.

В Internet существует также множество англоязычных серверов, касающихся проблем воспитания детей. Заслуженной популярностью пользуются, например, сайты *www.parentsplace.com* и *www.clicked.com/babytime*. Хотя, конечно же, их список можно продолжать и продолжать – уж очень понятно стремление многих людей облегчить полную неожиданностей родительскую долю. На досуге попробуйте самостоятельно найти другие странички на любом из поисковых серверов, о которых столько писал «Домашний ПК» (№ 5–7). Уверена, ваши усилия непременно увенчаются успехом. ■



Компания КОМПАСС предлагает модемы Speed Com

- **HPI56M** V.90/K56 Internal Modem PCI (Motorola)....24......33 у.е.
- **VD56SM** V.90/K56 External Modem (Motorola).........54......68 у.е.
- **VD56SMV** V.90/K56 External Modem (Motorola).........54,5...69 у.е.

С каждым модемом – бесплатно 5 часов Интернет. Каждому покупателю – 5 дней для тестирования модема под свои линии, если модем не соответствует Вашим требованиям – возврат в течение 5 дней.

Формируем дилерскую сеть на выгодных условиях

Дилеры: "ТЕХНОСФЕРА" г. Днепропетровск (0562) 37-1600; "NIS" г. Киев (044) 234-3838; "НАФКОМ" г. Киев (044) 224-1591; "ВЕЛОКС" г. Кривой Рог (0564) 44-4120; "ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР" г. Луганск (0642) 52-3984

Серийные модели компьютеров, а также любая конфигурация под потребности заказчика.

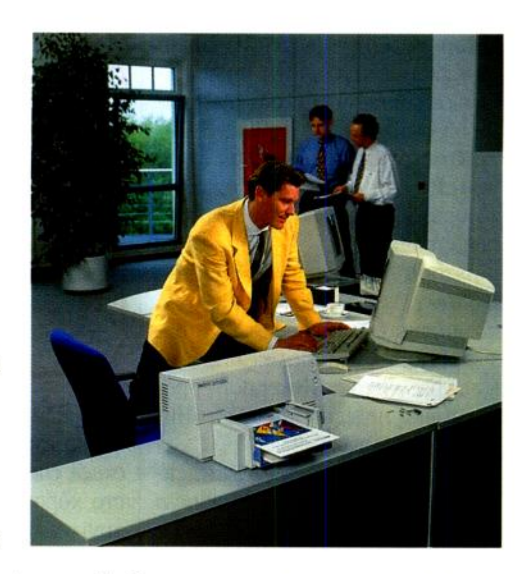
Постоянно свежий прайс на www.compass.com.ua

г. Киев, бульв. Дружбы Народов, 7, тел.: (044) 252-8647, 252-8551, 2528626 E-mail:igor@compass.com.ua


COMPASS

Александр Москалюк

В гостях – как дома, или Ежедневник «эмигранта»



– Да ведь я же вам тысячу раз говорил, что я не эмигрант.
– А кто вы такой? Зачем вы сюда приехали?
– Ну, приехал из города N по делу.
– По какому делу?
– Ну, по личному делу.
– И после этого вы говорите, что вы не эмигрант?..

И. Ильф, Е. Петров. Двенадцать стульев

Когда по тем или иным причинам хотя бы на несколько месяцев покидаешь отчий дом и оказываешься на чужбине, уже очень скоро начинаешь нуждаться, словно в воздухе, в свежих новостях с родных мест, причем не отфильтрованных и не приглаженных отлаженными механизмами западных медиа-служб. Но если у вас под рукой будет компьютер с доступом в Internet (а это за границей, слава Богу, не проблема), подобный информационный вакуум переносится гораздо легче.

Летом этого года я ездил на практику в США и, имея там высокоскоростной доступ к Internet, конечно же, старался быть в курсе всех последних событий в Украине да и в соседних с ней странах. К концу пребывания за границей у меня сложилось даже точное расписание посещений определенных сайтов, я приспособился к периодичности обновления информации на них, понял, что, где и когда надо искать. Некоторыми своими «открытиями» и мыслями я хотел бы поделиться с читателями журнала «Домашний ПК». Итак...

УТРО

Всего газета на своих четырех страницах (полосах) могла вместить 4400 строк. Сюда должно было войти все: телеграммы, статьи, хроника, письма рабкоров, объявления, один стихотворный фельетон и два в прозе, карикатуры, фотографии, специальные отделы: театр, спорт, шахматы, передовая и подпередовая, извещения советских, партийных и профессиональных организаций, печатающийся с продолжением роман, художественные очерки столичной жизни, мелочи под названием «Крупинки», научно-популярные статьи, радио- и различный случайный материал.

И. Ильф, Е. Петров. Двенадцать стульев

Нет ничего лучше, как пасмурным утром (кстати, именно таковым чаще всего оно бывает в Сиэтле, причем в любое время года), за чашечкой кофе, не спеша, один за другим пробегать глазами кричащие заголовки новостей за сегодняшний день, более подробно знакомясь лишь с самыми интересными сообщениями (из-за разницы часовых поясов 7 часов утра в Сиэтле соответствует 17 часам в Киеве и 18 – в Москве, т. е. большинство важных событий в европейской части СНГ за этот день уже произошли).

Раньше для подобного времяпрепровождения в Internet не было более подходящего места, чем *Gazeta.Ru (www.gazeta.ru)*. На заглавной странице



этого сайта читатель всегда сможет найти свежую подборку кратких новостей. Вероятно, Gazeta.Ru довольно либерально относится к вопросам конкуренции с другими Internet-изданиями, поэтому ее сообщения часто снабжаются многочисленными ссылками на аналогичные российские и зарубежные Web-ресурсы.

На момент написания статьи в редакции Gazeta.Ru происходили серьезные изменения. Например, ушла команда профессионалов под руководством Антона Носика, а следовательно, редактирование газеты, как и написание материалов, было отдано новым людям. Будем надеяться, что этот сайт не изменит своим традициям и, как и прежде, в любое время суток будет радовать своих читателей свежими новостями и являться одним из самых популярных российских Web-серверов, в соответствии с рейтингом *Rambler Top 100 (www.rambler.ru)*. Кстати, упомянутая команда открыла недавно Web-сайт *Lenta.Ru (www.lenta.ru)*, который обещает стать не менее интересным и информативным, чем *Gazeta.Ru*.

Допивая кофе, непременно загляните на сервер молодой украинской Internet-газеты *UA Today* («Украина сегодня»), *http://www.uatoday.net*. Данный проект появился в Сети летом этого года и пришелся по душе многим пользователям Internet, небезразличным к событиям в нашей стране. Ежедневно на сайте обновляется подборка новостей, собранных со всего мира, однако предпочтение отдается украинским и российским. Кроме того, здесь можно найти интересные аналитические материалы в рубриках «Политика», «Экономика», «Технологии».

Автоматически получать по электронной почте последние известия, представленные в UA Today, можно, подписавшись на рассылку под названием «Новости Украины, России и мира» на сервере *«Городского Кота» (www.citycat.ru)*.

К сожалению, утро проходит быстро, и заканчивается кофе в чашке. Однако, к счастью, это не влечет за собой завершения процесса «информационного обогащения». Мудрое начальство вашей компании или учреждения вряд ли будет препятствовать использованию Internet на работе в целях повышения эрудиции, политической и социальной грамотности своих сотрудников. Настает новый



РАБОЧИЙ ДЕНЬ

Обед продолжался. Старушки загомонили:
– Сейчас нажрутся, станут песни орать!

И. Ильф, Е. Петров. Двенадцать стульев

Что может быть залогом успешного рабочего дня? Конечно же, хорошие новости и хорошая музыка! Именно по этой причине я всегда захватывал с собой на работу наушники, а в закладках Internet Explorer разместил две ссылки на украинские радиостанции, вещающие через Internet.

Первый сайт, на который удавалось зайти практически всегда, – Web-сервер популярной радиостанции *«Радио Люкс» (www.radiolux.com)*. Для меня этот факт представлял особую ценность, поскольку данная радиостанция является одной из немногих, вещающих в родных Черновцах. Поэтому, слушая различные новости, сплетни и прогноз погоды со знакомых с детства мест, я не ощущал себя оторванным от родины. Маленький секрет: после полуночи на «Радио Люкс» практически исчезает вся реклама, и, в результате, уже в два часа дня (по сиэтловскому времени) можно наслаждаться хорошей, в основном западной, музыкой, не прислушиваясь к ценным советам о покупке стирального порошка или по борьбе с кариесом.

Другой радиостанцией, свободно вещающей в Сети, является киевская *«Гала Радио» (www.galaradio.com.ua)*. На этот сайт я обращался чуть реже, чем на предыдущий, из-за постоянной занятости сервера, что вызвано либо низкой скоростью соединения, либо большим количеством подключившихся меломанов.

Если при подключении к Internet использовать цифровые соединения типа xDSL или кабельные модемы, то удастся достичь устойчивого приема передач от обеих радиостанций. «Радио Люкс» довольно хорошо прослушивалась и на линии 28,8 Kbps. Я думаю, в скором будущем многие украинские радиостанции последуют примеру своих коллег из России и будут поддерживать вещание как на скорости 28,8, так и 56 Kbps. Очевидно, их потенциальными слушателями являются именно отечественные пользователи Сети, из которых большинство не могут позволить себе высокоскоростного доступа к Internet. Однако, учитывая увеличение количества качественных коммуникаций на Западе, как и числа наших специалистов там, возможность прослушивания передач на скоростях 56 Kbps и выше не окажется лишней.

Вспоминается день, когда в начале июня я, работая в библиотеке Технологического института штата Джорджия (Georgia Institute of Technology) в Атланте, прослушал на «Радио Люкс» одну песню неизвестной мне группы, припев которой звучал так: «This is not America» («Это не Америка»). После чего ведущий резонно заметил, что таких однозначных заявлений он бы делать не стал, так как не известно, кто и где слушает данную волну сейчас. Как выяснилось, ди-джей был прав.

Естественно, что после окончания рабочего дня хочется отдохнуть. Провести вечер в Сети можно по-разному.

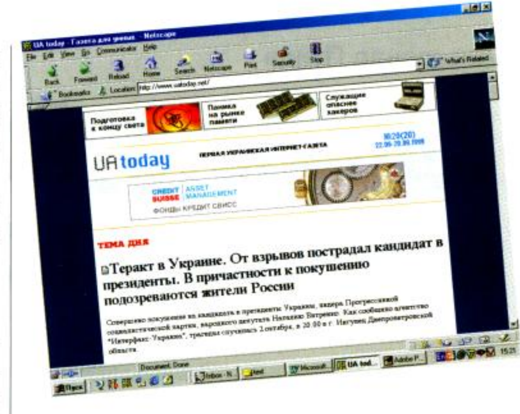
ВЕЧЕР

Если прежде дома, придя с работы, вы любили поудобней расположиться в кресле и полистать свежие газеты, то не стоит изменять этим традициям и за границей. Правда, вместо бумажных изданий вам придется использовать их виртуальные аналоги в Сети. Одним из самых посещаемых и читаемых ресурсов украинской Internet (согласно рейтингу *Rambler Top 100*) является сервер всеукраинской газеты *«День» (www.day.kiev.ua)*. Сайт имеет продуманный дизайн и публикует довольно качественные материалы. В последнее время здесь проводятся также и различные социологические опросы. Кроме того, на этом Web-узле поддерживается еженедельный англоязычный дайджест соответствующих русскоязычных материалов.

Поклонники газеты *«Сегодня»* найдут ее виртуальную копию по адресу *today.viaduk.net*, ну а те, кто и дня не может прожить без *«Фактов и Комментариев»*, отыщут «образ» своего любимого издания на сайте *www.facts.kiev.ua*.

Интерфейс Internet-версии еженедельника *«Зеркало недели» (www.mirror.kiev.ua)* существует на русском и английском языках, хотя сами статьи – только на русском. Заглавная страница любой из рубрик на этом сайте содержит заголовки и предисловия каждой из представленных здесь статей, что избавляет от необходимости догадываться о содержании материала.

The Kyiv Post (www.thepost.kiev.ua) является изданием, которое вы можете не только читать сами, но и порекомендовать своим заграничным друзьям, так как газета выходит на английском языке. Бесплатно на сайте этого еженедельника можно ознакомиться лишь с некоторыми основными статьями, однако их чаще всего оказывается достаточно, чтобы быть в курсе последних событий в Украине. Зато желающие смогут оформить подписку на полную Internet-версию данного англоязычного ресурса.



Интересующимся событиями в мире Internet адресован киевский проект *«Агентство Internet-новостей» (www.ain.com.ua)*, где любопытные всегда найдут свежие новости и комментарии к событиям, происходящим в Сети и вокруг нее. Нельзя не отметить также и продуманный дизайн сайта.

Если же вы интересуетесь новостями в компьютерном мире, то непременно среди закладок вашего броузера разместите ссылку на сайт издательства *«ITC» (www.itc.kiev.ua)*, на котором существуют электронные копии каталога с ценами на офисную технику «Hot Line», еженедельника «Компьютерное Обозрение» и журнала «Домашний ПК» – данного джентльменского набора вполне достаточно, чтобы решить любые проблемы в этой области и быть в курсе последних событий.

Ну а если вы, наконец, соскучились по видеоновостям, то обратитесь к серверу телекомпании *«1+1» (www.1plus1.net)*. Его дизайн, выполненный киевской студией Armitage, радует глаз и не заставляет долго думать, где же искать нужные материалы. Зайдя на главную страницу сайта и нажав кнопку *TCH Online*, желающие могут получить доступ к нескольким телевизионным новостям последнего вечернего выпуска. Обычно на сайте подобраны три-четыре такие новости, они транслируются в формате RealVideo. Здесь же, кстати, можно загрузить и последнюю бесплатную версию Real Player G2. Текстовый вариант сообщений вы найдете в том же окне, что и ссылки на соответствующие видеоновости.

Таким образом, где бы вы ни находились, как бы далеко ни уезжали от своего дома, на сколь продолжительное время ни покидали бы родные пенаты, вы не будете чувствовать себя оторванными от родины при наличии трех составляющих: желания быть в курсе всех событий, поддержки на вашем ПК кириллицы и высокоскоростного доступа к Internet. Правильно говорят: «Как тесен мир!». Не правда ли, господа?! ■



Александр Птица

Здравствуйте, товарищи, начинаем программу вебопередач...

Традиционные средства массовой информации (радио, телевидение) все активнее используют Всемирную Сеть для того, чтобы расширить аудиторию своих слушателей или зрителей. Действительно, как вам известно, «сфера охвата» эфирных радио- и телевещательных станций ограничена в пространстве.

А вот современные сетевые технологии успешно преодолевают эту ограниченность, и аудитория может быть расширена до «всемирных масштабов». Поэтому и радио, и телевидение, так сказать, интегрируются во Всемирную Сеть. Уже никого не удивляют сообщения о Web-трансляциях наиболее значительных событий политической, культурной и спортивной жизни.

В одном из материалов нынешнего номера «Домашнего ПК» была вскользь затронута тема Internet-радио. Давайте теперь остановимся на ней несколько подробнее.

Слушать радиопередачи (и смотреть телетрансляции) через Internet чрезвычайно просто. Для этого потребуется: а) желание, б) доступ во Всемирную Сеть, в) наличие звуковой карты в вашем компьютере, г) соответствующее программное обеспечение. Наиболее распространенная система передачи аудио- и видеоданных в Сети разработана компанией Real Networks (*www.real.com*), а новые усовершенствованные версии программных плейеров RealPlayer, предназначенные для их просмотра и прослушивания, появляются с завидным постоянством. Посетив Web-сервер www.real.com, вы всегда сможете загрузить «свеженькую» версию проигрывателя (в настоящий момент предлагается RealPlayer Plus G2), а уплатив за регистрацию небольшую сумму, получаете право на пользование программой с расширенными функциональными возможностями.



Умеет, кстати, проигрывать потоковое аудио и видео и последняя версия Microsoft Media Player. Если вы еще не до конца освоили все опции MS Internet Explorer 5, то не поленитесь совершить такую последовательность действий: *Вид–>Панели инструментов–>Радио*. И тогда под адресной строкой вашего броузера появится панелька, заведующая прослушиванием радиопередач. Находим в ней пункт *Радиостанции*, нажимаем левую кнопку мыши – и MSIE отправляется прямиком на Web-страницу Windows Media (*windowsmedia.microsoft.com/radio/Radio5.asp*), где «проживает» путеводитель по радиостанциям, доступным для прослушивания с помощью Media Player. Internet-радиостанции, сведения о которых хранятся в этой базе, могут быть отсортированы по форматам (классика, джаз, рок, кантри и т. п.), а также по географическому местонахождению. Иногда полезным оказывается и поиск по ключевым словам.





Но все-таки большинство радио- и телестанций (в частности, отечественных), ведущих трансляции в Сети, предпочитают стандарт от Real Networks. Кстати, имейте в виду, что удовольствие от прослушивания и просмотра Web-трансляций очень сильно зависит от качества ваших линий связи и скорости соединения.

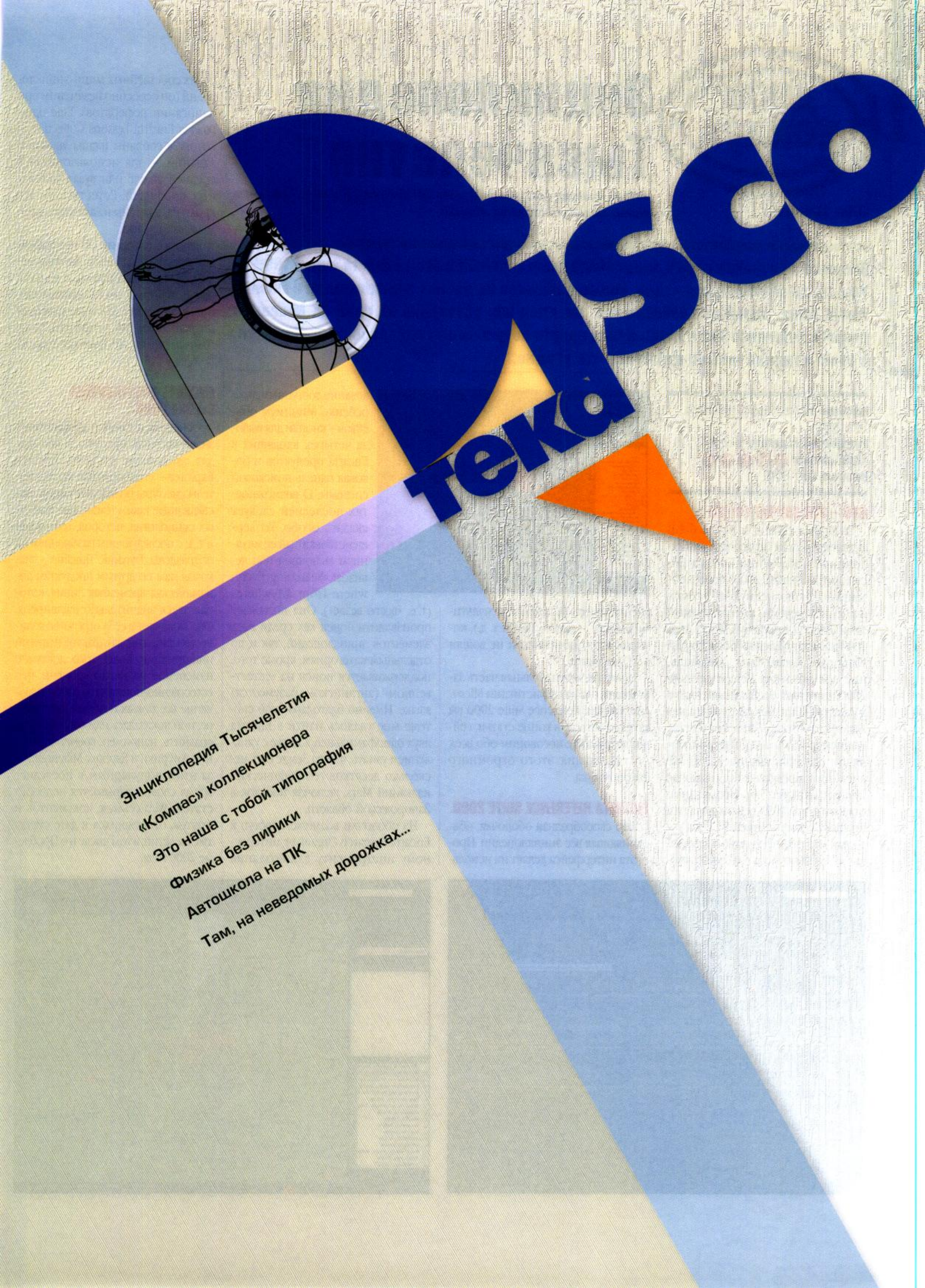
Итак, с небольшой технической справкой покончено, пора и радио послушать.

«Нельзя объять необъятное», – говаривал Козьма Прутков. Его мудрым советам надобно следовать и здесь, ведь источников сетевого вещания насчитывается не одна тысяча. И у каждого из них – свой язык, свой характер транслируемой информации и музыки (так называемый формат), значит, придется делать выбор. Сориентироваться в быстро обновляющемся мире сетевых радио- и телестанций знатокам иностранных языков помогут Web-серверы вроде *www.internetradiolist.com* или *www.radio-on-the-internet.com*, а патриотически настроенным радиослушателям придется довольствоваться крохами информации, поступающей с украинских радиостанций, которые ведут трансляции в Internet и доступны, скажем, на *uaradio.cjb.net* или *windoms.sitek.net/~tv4me/europe/ukraine.html*. Неплохие путеводители работают на сайтах **«Русское Радио и Видео в Интернете»** (*www.russianseattle.com/radio_r.htm*) и Online Radio Guide (*www.sampo.ru/~smile/radio/*).

Если исходить из результатов рейтинга известного в Украине одесского сервера Ping (*www.topping.com.ua*), то получается, что самой «посещаемой» из украинских радиостанций, имеющих прописку во Всемирной Паутине, является «ГалаРадио» (*www.galaradio.com*). В этом я не вижу ничего удивительного. Можно спорить о достоинствах или недостатках передач разных радиостанций, но Gala переигрывает всех конкурентов своей сетевой активностью и привлекает поклонников на свой сервер не только передачами. О «Гала-чате» мы уже писали (см. «Домашний ПК», № 7), а недавно открылся универсальный портал *www.galaweb.com*.



Катастрофически не хватает места, чтобы рассказать о других ресурсах, связанных с сетевым радио и телевидением. К этому вопросу мы еще вернемся. И поскольку «телеСеть» практически не охвачена в этой статье, в конце предложу хотя бы одну «телевизионную» ссылку – *www.1plus1.net*. ■


Disco
тека
Энциклопедия Тысячелетия
«Компас» коллекционера
Это наша с тобой типография
Физика без лирики
Автошкола на ПК
Там, на неведомых дорожках...



Энциклопедия Тысячелетия

Олег Данилов

Знания бывают двоякого рода: либо мы что-нибудь знаем, либо мы знаем, где найти сведения об этом.

Сэмюэл Джонсон

Впервые я познакомился с энциклопедиями серии Microsoft Encarta еще в 1996 г. Уже тогда объем информации, размещавшейся на дисках энциклопедии и Encarta World Atlas, поражал воображение. Сегодня же, установив на свой ПК Microsoft Encarta Reference Suite 2000, я был просто потрясен ее глобальностью. Кажется, в этом издании можно найти все что угодно.

Название Microsoft Encarta Reference Suite 2000
Разработчик-издатель Microsoft
«ДПК»-рейтинг ●●●●●
Носитель DVD-ROM

DVD – ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО

DVD-диск объемом более 6 GB включает в себя целых три энциклопедии. Собственно Encarta Encyclopedia Deluxe 2000, переработанную и дополненную со времен последней версии, интерактивный атлас Encarta Interactive World Atlas 2000 и словарь Encarta World English Dictionary. Кроме того, официальные пользователи Reference Suite 2000 получают бесплатный доступ к Encarta Online Deluxe (для тех, кто зарегистрирован, это обойдется примерно $50 в год). При инсталляции продукт занимает 250 MB дискового пространства (включая Internet Explorer 5.0). Необходимо отметить, что DVD-версия является не просто компиляцией 5 CD, на которых все эти продукты поставляются отдельно, но и содержит многие элементы (в основном мультимедийные – видео, звук и т. д.), которые из-за объемности не вошли в CD-вариант.



Ну что ж, вступительная часть закончена, с характеристиками Microsoft Encarta Reference Suite 2000 вы познакомитесь в конце статьи, сейчас же давайте поговорим обо всех составляющих этого огромного справочника.

ENCARTA REFERENCE SUITE 2000

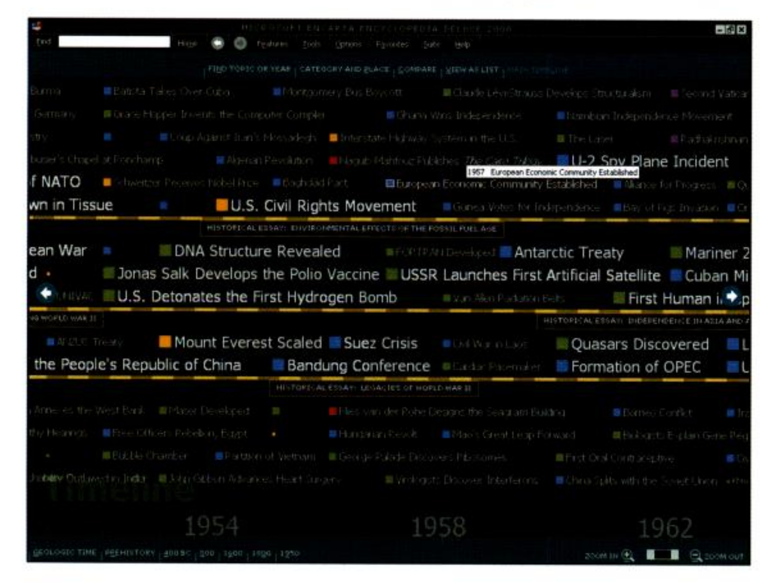
Это своеобразная оболочка, объединяющая все энциклопедии. Простота интерфейса делает их использование доступным даже ребенку. Минимум объектов – кнопки для вызова четырех входящих в Encarta продуктов и боковая панель поисковой системы. О возможностях последней следует сказать особо. Усовершенствованный ее механизм выполнен под девизом «Searching Everywhere from Anywhere» (т. е. «всего везде»). Она позволяет производить поиск как среди всех элементов энциклопедий, так и по отдельным категориям, кроме того, поддерживается поиск на «естественном» (английском, разумеется) языке. Именно благодаря этой системе мне удалось найти в Encarta двух однофамильцев, а также с удивлением узнать, что на Земле есть несколько десятков географических названий Mars, включая поселок в Запорожской области.

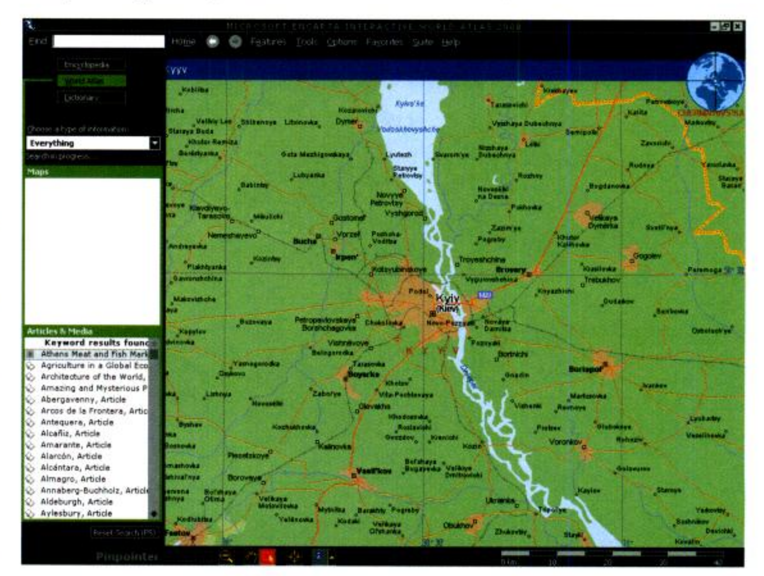
Из оболочки возможен доступ к Encarta Research Organizer, интересному инструменту для создания своих собственных мини-энциклопедий (он особенно незаменим при написании рефератов). Еще один раздел Encarta Lessons Collection, в котором собраны планы уроков и заданий, – для использования в средней школе или вузах различных профилей. Естественно, все уроки рассчитаны на активное применение Encarta.

Если же говорить об интерфейсах всех компонентов энциклопедии, то они выдержаны в едином стиле, который очень напоминает Internet Explorer 5.0: те же клавиши *Вперед/Назад* (*Alt* + стрелки), то же *Избранное*, та же боковая панель поиска.

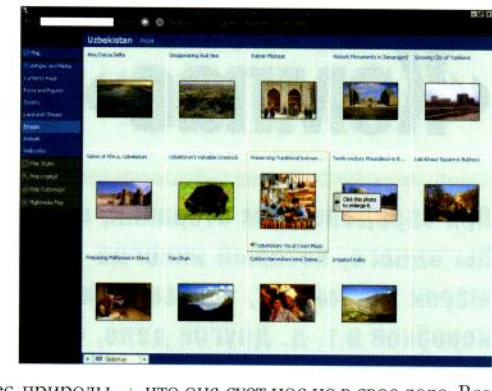
ENCARTA ENCYCLOPEDIA DELUXE 2000

Основная и самая информативно значимая часть продукта. В нее входят следующие разделы. Encarta Explorer – своеобразные исследовательские туры по энциклопедии, посвященные таким темам, как общество, социология, история, география и т. д., с последующим разбиением на подразделы. Dynamic Timeline – знакомая нам по другим продуктам динамическая временная линия, которая здесь значительно расширена. Она включает в себя огромное количество событий, дат, фактов и другой информации. Более того, доступно изменение масштаба времени, что естественно, повлечет за собой включение все новых и новых дат. Интересной показалась нам возможность сравнить, например, временные линии Америки и Европы. Millennium – за этим популярным в последнее время словом скрывается подборка статей, Web-ссылок, документов и фактов, относящихся к дате смены тысячелетий, в том числе и о Проблеме 2000 года.









В разделе Media and Online Features, как понятно из названия, находятся все мультимедийные и онлайновые объекты энциклопедии. Здесь собраны последние обновления, загруженные с сервера Microsoft; Web-ссылки; элементы временной линии; ссылки на карты мира из интерактивного атласа; архивные материалы; интерактивные элементы (очень интересные задания, например, на отгадывание птиц по внешнему виду или химических элементов по характеристикам); коллажи и занимательный обучающий квест Mindmaze.

Последний раздел – Homework Center – содержит в себе элементы, имеющие отношение к обучению: утилиту для создания рефератов, планы уроков, учебные планы вузов и т. д.

Интересно построение энциклопедических статей. Они включают не только множество мультимедийных и интерактивных элементов, но и коллекции ссылок на ресурсы Internet, связанные статьи и объекты из других продуктов Encarta, цитаты, временную линию и множество иных элементов. Причем выполнено все это настолько удобно и интуитивно, что работа доставляет истинное наслаждение. Надо сказать, что количество информации, которое может обрушиться на вас в результате простого запроса, заставит схватиться за голову. Не пугайтесь, разобраться будет несложно, ведь весь материал отлично структурирован.

В Deluxe-версию Encarta включена также система распознавания речи и голосового управления. И должен сказать, что даже с моим достаточно слабеньким английским (особенно хромает произношение) можно спокойно управлять энциклопедией голосом. Система корректно распознает основные команды, хуже с набором символов, но особенно хочется подчеркнуть, что при этом необходима идеальная тишина (не должно быть посторонних источников звука). Кстати, в маленьком окошке всегда показаны возможные в текущий момент команды, что облегчает управление.

ENCARTA INTERACTIVE WORLD ATLAS 2000

Всемирно известный атлас со времен своей последней инкарнации «раздобрел», раздался вширь и вглубь. Развитие атласа шло не только по пути увеличения количества объектов, фотографий, карт и т. д., в этой версии также появились мультимедийные карты, возможность виртуальных полетов над трехмерным ландшафтом в любой точке мира, карты чудес природы, статистические данные и т. д.

Окно поиска в Interactive World Atlas 2000 разделено на две части, в одной из них находятся географические названия, в другой – статьи и мультимедийные данные. После того как необходимая местность найдена (кстати, на карте Киева и Киевской области легко различимы Подол, Дарница, Позняки и т. д.), можно приступить к настройке параметров. Так, включение мультимедийной карты означает отображение всех объектов прямо на ней: фото, гимны стран, государственные флаги, животные и т. д. Всего в интерактивном атласе существует 21 тип карт, включая обычные физические и политические, климатические, тектонические, религиозные, языковые, плотности населения и др.

Естественно, не забыта и информация обо всех странах и многих городах мира (включая великолепные 360-градусные панорамы), религиях и политических системах, населении и национальных праздниках. Вся статистика собрана в Statistic Center, и найти здесь можно все что угодно – от уровня грамотности и количества населения до сведений о сельском хозяйстве и торговле.

В интерактивном атласе можно отыскать еще множество интереснейших вещей, но мы, пожалуй, остановимся. Скажем только, что ни один из известных нам печатных атласов не может сравниться с Interactive World Atlas 2000 по объему информации. Об удобстве использования даже говорить не приходится.

Сравнительные характеристики последних версий Encarta

Категории	Suite 1998	Suite 1999	Suite 2000
Слова	17 млн.	20 млн.	42 млн.
Архивные статьи	○	○	10 тыс.
Другие документы (тексты речей, договоров и т. д.)	900	>2000	>2450
Фото и иллюстрации	>20000	>21000	>23500
Аудиоклипы	>3100	>3200	>3400
Web-ссылки	>25000	>29000	>31500
Encarta World Atlas с Detailed 3-D Maps (млн. географических названий)	1	1,2	1,7
Видео, анимация, панорамы, туры и т. д.	●	●	●
Учебный курс и динамическая временная линия	○	○	●
Encarta World English Dictionary	○	○	●

ENCARTA WORLD ENGLISH DICTIONARY

Этот словарь – новинка в серии Encarta. Появившаяся не так давно печатная версия Encarta World English Dictionary вызвала серию противоречивых отзывов и была подвержена критике со стороны издателей «бумажных» словарей. Microsoft обвинили в некомпетентности, неточности, а также в том, что она сует нос не в свое дело. Все же мы рассматриваем этот продукт с точки зрения мультимедиа, и здесь стоит признать, что ничего подобного на сегодняшний день просто не существует.

Словарь состоит из шести разделов. Dictionary (словарь), Thesaurus (словарь синонимов), Quotations (цитатник), Style Guide (стилистический словарь), Computer Dictionary (компьютерный словарь) и Almanac (факты, таблицы и другие интересные сведения). Сами словарные статьи достаточно традиционны для продуктов такого плана: транскрипция, произношение (кажется, система синтеза речи), примеры использования, выражения, цитаты и пр.

ENCARTA ONLINE DELUXE

Об этой части империи Encarta мы рассказывать не будем, просто зайдите на Web-сайт *http://encarta.msn.com/encartahome.asp* и посмотрите сами, благо, большая часть разделов online-энциклопедии бесплатна. Единственное, что хочется добавить: Web-версия содержит значительно больше информации, чем ее DVD-аналог, но за исключением больших мультимедийных объектов, передача которых по Сети заняла бы слишком много времени. С другой стороны, Web-сайт обновляется гораздо чаще и к тому же в вашем распоряжении – весь океан Internet.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Конечно же, продукт такого объема не может не содержать определенного числа ошибок и неточностей – это, увы, недостаток всех больших энциклопедий. Но то количество информации, которым располагает Microsoft Encarta Reference Suite 2000, вызывает восхищение. Это единственная в мире энциклопедия такого рода – Лучшая Энциклопедия Тысячелетия.

Цена Microsoft Encarta Reference Suite 2000 – $65.

Продукт предоставлен компанией Microsoft, www.microsoft.com

Олег Данилов

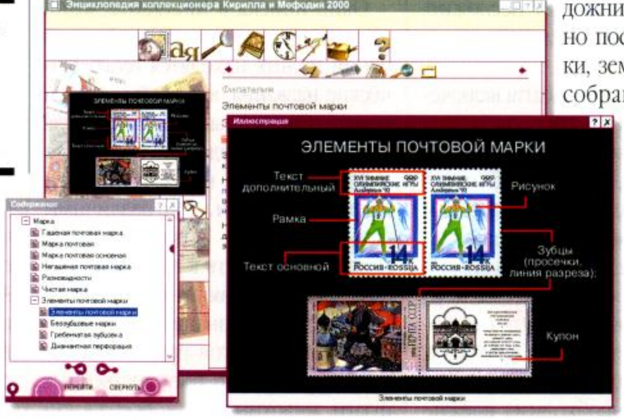
«Компас» коллекционера



При определенном старании, наверное, можно найти среди тысячи человек хотя бы одного, который никогда в жизни не увлекался бы коллекционированием – марок или монет, открыток или значков, телефонных карточек или спичечных коробков и т. д. Другое дело, что у большинства это увлечение со временем проходит, а у некоторых становится смыслом жизни и, если хотите, профессией.

Название «Энциклопедия коллекционера Кирилла и Мефодия 2000»
Разработчик-издатель «Кирилл и Мефодий»
«ДПК»-рейтинг  

В последнее время после череды похожих друг на друга как близнецы-братья, гигантских, малоинформативных и наполненных ошибками мегаэнциклопедий, «Кирилл и Мефодий» радует нас качественными и интересными продуктами. Скажу сразу – «Энциклопедия коллекционера 2000» понравилась мне с первого взгляда. Конечно, ее нельзя порекомендовать в качестве пособия людям, серьезно занимающимся коллекционированием, но тем, кто еще не подвержен этой «пагубной» страсти и находится на перепутье, выбирая, например, между оловянными солдатиками и моделями игрушечных автомобилей, такая энциклопедия придется по вкусу. Поверьте мне, я ведь сам когда-то коллекционировал марки, монеты, боны, календари, почтовые открытки, пробки от бутылок и талоны на общественный транспорт...



Как и во всех продуктах последних лет, в «Энциклопедии коллекционера» используется стандартный интерфейс от «Кирилла и Мефодия», не самый худший, но уже слегка приевшийся. Надо сказать, на сей раз в нем появились некоторые нововведения, на них мы и остановимся более подробно.

В первую очередь, это, конечно, раздел «Из альбома коллекционера», в который включены фрагменты известнейших и весьма оригинальных коллекций: альтернативные марки Юрия Гика, коллекция бон (бумажных денег) мира, Донские деньги (боны, выпускавшиеся в годы гражданской войны царскими генералами на Дону), филиграни (водяные знаки), открытки с репродукциями российских художников (обязательно посмотрите), марки, земские марки из собрания Глущука и монеты. Отличные подборки, со вкусом составленные и к тому же великолепного качества – прямой намек на создание собственной виртуальной коллекции с помощью сканера.

Второй раздел, достойный отдельного разговора, – это «Панорамы коллекций». Здесь собраны иллюстрированные тематические туры, в которых можно познакомиться с великолепными ювелирными изделиями Фаберже, антикварными часами, русским лубком, керамикой, старинными изделиями из золота и серебра, российскими орденами, книжной миниатюрой, моделями автомобилей. Отлично исполнено и заслуживает самого пристального внимания.

Третье нововведение – «Интерактивы». В этот раздел входят видеофильм, посвященный сложнейшим моделям электрических железных дорог, и подборка звуковых файлов, настоящий подарок любителям старинного русского романса и эстрадной песни прошлых лет.



Особого внимания заслуживают «Ресурсы Интернет», где собраны более 200 ссылок на сайты, связанные с коллекционированием. Надо сказать, что в этом разделе активно используются ресурсы портала *www.km.ru*, развивающегося в последнее время большими темпами.

Собственно статьи этой оригинальной энциклопедии помогут вам получить представление о различных видах коллекционирования: библиофилии и геральдике, сфрагистике и фалеристике, нумизматике и бонистике, филателии и филокартии, телефонокартии и филумении, филофонии и т. д. и т. п. Чтобы не путаться во всех этих сложных терминах, следует внимательно ознакомиться с содержанием диска.

Еще один дополнительный раздел – «Таблицы и каталоги». Здесь можно найти оригинальный четырехъязыковой филателистический словарь, описания и изображения медалей России и наград СССР, обозначения монетных дворов, знаки минцмейстеров, юбилейные рубли СССР, старинные гербы городов России, валюты стран мира, типы шлифовки и огранки драгоценных камней, а также другие интересные сведения.

Всего же в «Энциклопедии коллекционера 2000» собрано более 1500 статей, столько же иллюстраций (показательно, что впервые количество иллюстраций и текста совпадает) и 52 звуковых фрагмента.

Возможно, это и безапелляционное утверждение, но мне кажется, что «Энциклопедия коллекционера 2000» – именно тот диск, который нужен в каждом доме. Если бы в этом же номере не было Microsoft Encarta 2000, знак «Диск номера» достался бы «Энциклопедии коллекционера».

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 488-2278

Ответь на вопросы – выиграй диск!

Как называется коллекционирование наград, значков и медалей?
а) сфрагистикой;
б) фалеристикой;
в) филуменией

В каком году была выпущена первая почтовая марка «Черный пенни»?
а) 1698; б) 1770; в) 1840

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыгран диск **«Энциклопедия коллекционера Кирилла и Мефодия 2000»**, предоставленный компанией **«СофтПром», (044) 488-2278.**

Ирина Вигор

Это наша с тобой типография



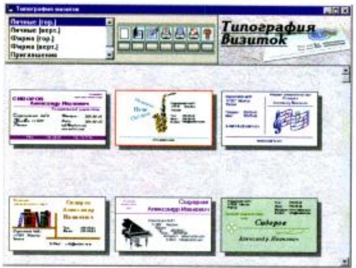
Не секрет, что домашний ПК хорошо подходит для «малой полиграфии» – изготовления визиток, бланков, приглашений. Но программы дизайна и верстки очень сложны. «Домашняя типография» в этом отношении намного проще и удобнее.

Название «Домашняя типография»
Разработчик Infoware Multimedia
Издатель «Равновесие–медиа»
Локализация «Медиа Арт»
«ДПК»-рейтинг 

Каждый из нас стремится следовать своему индивидуальному, неповторимому стилю, исходя из возраста, внешних данных, положения в обществе и финансовых возможностей. Руководствуясь требованиями этого стиля, мы обустраиваем свой дом, выбираем автомобиль, одежду, обувь и косметику, заказываем визитки, открытки и бумагу или бланки для писем... Хотя что касается трех последних вещей, то далеко не всегда среди готовой полиграфической продукции удается найти именно то, что нам нужно. И если вы предпочитаете создавать свой имидж сами, то диск «Домашняя типография», выпущенный издательством «Медиа Арт», – как раз для вас.

«Домашняя типография» – это набор программ, которые позволят вам быстро изготовить визитку, открытку или другой красочно оформленный документ, не прибегая к помощи сложных профессиональных издательских систем. Для полноценной работы вам понадобится компьютер, оснащенный сканером и принтером, желательно цветным и достаточно быстродействующим. В состав этого пакета входят четыре отдельные утилиты – «Типография визиток», «Типография открыток», «Типография писем» и «Копи-сервис».

Первая из этих программ позволяет как создавать визитки «с нуля», так и пользоваться имеющейся на диске библиотекой готовых образцов. Здесь вы найдете 150 типовых личных и деловых визиток, а также мини-приглашений такого же формата. Проще всего выбрать наиболее подходящий из них, внести изменения в персональные данные (имя, фамилия, должность и т. д.) и распечатать необходимое количество полученных таким образом карточек. На стандартном листе формата А4 их умещается как минимум 10 штук. Если же вы пожелаете изготовить нечто оригинальное, можете отсканировать любой подходящий рисунок, вставить его в шаблон и дополнить другими графическими элементами – линиями, кривыми, прямоугольниками.





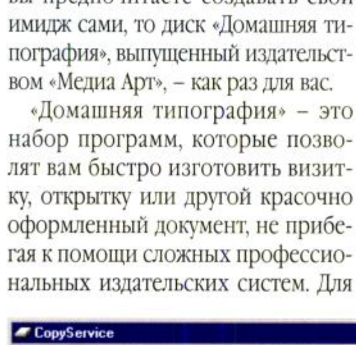
Пользуясь опытом, приобретенным при создании визитки, изготовить почтовую карточку будет достаточно просто. Соответствующая программа содержит 150 готовых поздравительных открыток к Новому году, Рождеству, Дню святого Валентина, свадьбе, юбилею, дню рождения... В библиотеке хранится также около 150 поздравительных стихотворений. Наверняка каждый из вас сможет найти здесь что-то подходящее для любого случая.

«Типография писем» поможет вам оформлять свою корреспонденцию грамотно и корректно. Однако в отличие от предыдущих утилит она представляет собой своего рода библиотеку образцов типовых документов и сборник советов по их подготовке. В электронном «портфеле» находится около 150 шаблонов официальных бумаг – разного рода заявлений, договоров, деловых писем, автобиографий и резюме. «Типография писем» составлена с учетом требований международной переписки.

Итак, визитку сделали, открытку оформили, письменное воззвание написали... Остается только все это растиражировать. И тут на помощь придет программа «Копи-сервис». Благодаря ей можно разместить необходимое количество изображений на печатном листе, если нужно, изменив их масштаб, откорректировав яркость, контрастность и цветовую насыщенность. Изготовив такой электронный макет, задаем количество копий и печатаем.

Что ж, пожалуй, единственное, что вам придется сделать вручную, – это немного поработать ножницами, чтобы превратить печатные листы в аккуратную пачку визиток. В итоге, учитывая простоту и доступность программы, нетрудно согласиться, что девиз, напечатанный на ее коробке, – «Малую канцелярию – в каждый дом» вполне справедлив.

Продукт предоставлен компанией «Медиа Арт»: тел. (0622) 97–1341





Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Стандартный формат деловой визитки составляет
а) 62 × 94 мм;
б) 50 × 90 мм; в) 45 × 84 мм

2. Высота букв шрифта в полиграфии называется
а) размер; б) линиатура;
в) кегль

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыгран диск **«Домашняя типография»**, предоставленный компанией **Media Art, www.mdart.com.**

Джуди Рэйвен

Физика без лирики

Физика – наверное, не самый любимый предмет большинства школьников. Эти ужасные задачи, сплошные формулы, неподдающиеся пониманию термины и законы. Ну скажите, пожалуйста, как можно на уроке слушать эту скукотищу, когда на соседней парте девчонки листают «Cosmopolitan», а ребята сзади режутся в морской бой?

Название «Уроки физики Кирилла и Мефодия. 5–6 класс (начала физики)»
Разработчик-издатель «Кирилл и Мефодий»
«ДПК»-рейтинг  

Потом, придя домой и открыв учебник, нерадивый школьник обнаруживает, что разобраться в «этом кошмаре» самостоятельно ему не под силу, и спешит на улицу. Книжка же летит в дальний угол комнаты, подтверждая в очередной раз закон всемирного тяготения.

Лично меня прежде всего привлекло название программы. Я не очень хорошо помню, что мы изучали в школьном курсе физики первые два года, но точно знаю: начиналась она с седьмого класса. А тут пятый-шестой! Давайте посмотрим, что ныне пытаются «втемяшить» в головы бедных отроков.

Этот «виртуальный учебник» от «Кирилла и Мефодия» содержит девять тематических разделов: явления природы, методы изучения природы, механическое движение, свет, характеристики тел и веществ, строение вещества, химические элементы, электричество и взаимодействие тел. Ну что же, если тут действительно только самые основы (как гласит название), то ничего особо страшного не предвидится. Правда, остается непонятным, почему сюда не включили,



например, гидравлику, которую раньше учили чуть ли не в самом начале (уж точно раньше электричества). Может сейчас все наоборот или ее вообще обходят стороной (и правильно, все равно почти никто не понимает закона Бернулли).

Каждая тема «учебника» содержит несколько уроков и заключительный тест. Урок состоит из трех разделов: собственно интерактивный процесс обучения, упражнения и выводы по пройденным темам. Текстовая информация дополнена иллюстрациями и речевыми пояснениями. Кстати, услышим мы здесь очень приятный мужской голос, равномерный такой, успокаивающий... Кроме того, по ходу изучения материала встречаются практические упражнения и дополнительная информация, например сведения о знаменитых физиках или описание опытов, которые можно провести в домашних условиях.

Тест каждой темы заканчивается вопросами по всем урокам пройденного раздела. Тема считается изученной лишь после того, когда вы правильно решите все упражнения каждого урока и все задания финального теста. В этом случае в разделе «выбор урока» напротив пройденной темы появится закрашенный треугольник, белый же значок свидетельствует о том, что вы начали, но не завершили изучение какой-то темы или не справились со всеми заданиями. Такая система пометок очень удобна, так как наглядно показывает ваши достижения. При необходимости в любой момент можно вернуться к уже изученному уроку или выполнить не пройденный ранее тест. Между прочим, некоторые задания упражнений (но не тестов) имеют одну или несколько подсказок. После изучения всего курса вы можете сдать «экзамен». К сожалению, он меня совсем не порадовал: случайным образом из тестовых заданий выбирается семь вопросов, на которые нужно ответить. И все! Неинтересно...

В программе предусмотрен предметный указатель. По нему легко найти интересующий вас термин и перейти к уроку, где он рассматривается. Имеется также справочник, содержащий основные формулы, законы и таблицы, необходимые для решения задач. Радует и то, что независимо друг от друга пользоваться программой могут до десяти человек, причем для каждого будут сохраняться его собственные результаты.

Что касается излагаемого материала, то он действительно рассчитан на 5–6-й класс. Каково же было мое удивление, когда в разделе «строение вещества» я наткнулась на сведения о ядерных реакциях! Да, в самом элементарном виде, без пояснения причин. Вообще-то, эта тема (конечно, более глубоко) изучается только в 11-м классе! С такими темпами вузы скоро можно будет закрывать просто за ненадобностью: все необходимые и возможные знания дети будут получать в школе. Из программы мне удалось-таки узнать кое-что новенькое. Оказалось, что слух – одно из шести (!), а не пяти, как я привыкла считать, чувств. К сожалению, остальные пять указаны не были, так что мои познания в этой области так и остались неполными.

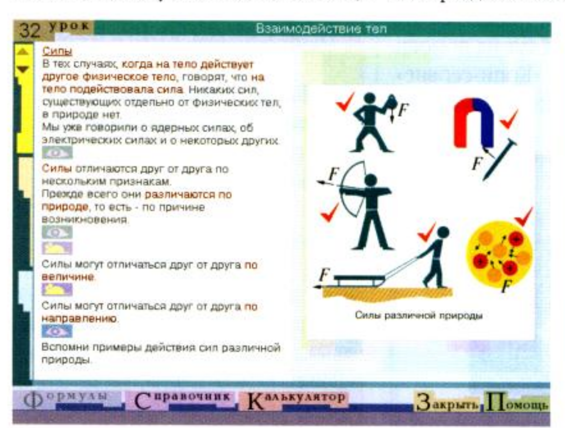
Диск предоставлен компанией «СофтПром»: (044) 488-2278

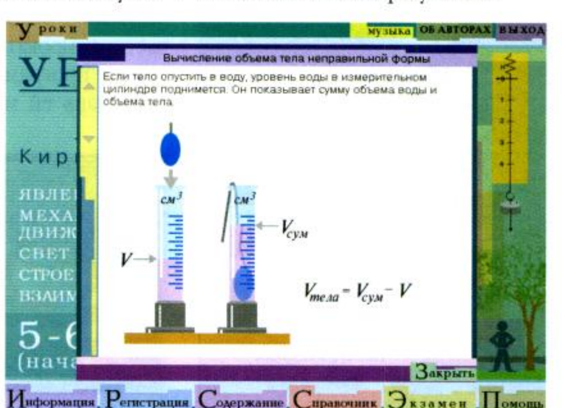
Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Простейший прибор для обнаружения электрического тока в сети называется:
а) гальванометр; б) апмерметр; в) гальваноскоп

2. Закон сохранения массы открыли:
а) Паскаль и Ньютон;
б) Ломоносов и Лавуазье;
в) Бойль и Мариотт

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыгран диск **«Уроки физики Кирилла и Мефодия»**, предоставленный компанией **«СофтПром», (044) 488-2278.**





Игорь Рубай

Автошкола на ПК

Вождение автомобиля (настоящего, а не из Need for Speed) – далеко не развлечение. Это весьма ответственное и серьезное занятие. Дорога не прощает глупых шуток, бравады, невежества и даже простой невнимательности или небрежности. Поэтому прежде чем вы сядете за руль автомашины, вам придется получить водительские права, а для этого в первую очередь хорошо изучить и освоить правила дорожного движения.

Название «Правила дорожного движения'99»
Разработчик RI Soft
Издатель «Третий Рим»
«ДПК»-рейтинг 

Раньше единственным способом изучения законов дорог было посещение специальных курсов или самостоятельное штудирование текста правил и комментариев к ним. Сегодня же появилась неплохая возможность постичь эти премудрости по новейшей методике – компьютерной. Для этого вам понадобится компакт-диск «Правила дорожного движения», содержащий целый комплекс обучающих и вспомогательных программ. С их помощью вполне возможно получить необходимые знания в минимальный срок, освоить основы безопасного поведения на дороге, успешно сдать теоретический экзамен в ГАИ, чтобы в будущем, в критической ситуации сохранить здоровье и жизнь, возможно, не только себе и своим близким, но и совсем незнакомым вам людям.



Правда, жителям Украины необходимо помнить, что разрабатывался этот диск в России, а значит, в ходе учебы придется учитывать некоторое несоответствие дорожного законодательства Российской Федерации и Украины. Отличия можно найти как в текстах «Правил...», так и в толкованиях терминов. Нельзя сказать, что они столь уж велики и принципиальны, но иногда из-за них могут возникнуть проблемы.

Разногласия начинаются уже в самой структуре терминологии. Отдельным группам украинских терминов в России может соответствовать одно определение, более общее. Например, понятие «дорога» у нас не используется. Вместо него существует целый ряд более конкретных: «автомобильная дорога», «улица», «автомагистраль» (в России, впрочем, последний термин также имеет определение). И таких примеров можно привести довольно много.

Что же ждет вас на диске «Правила дорожного движения»? В первую очередь это несколько комплексных обучающих и экзаменационных программ, посвященных собственно «Правилам...» и предназначенных для подготовки водителей разных категорий. Будущие мотоциклисты и хозяева «легковушек», шоферы грузовиков и автобусов найдут здесь программы подготовки, необходимые именно им. Курсы проиллюстрированы рисунками, которые встречаются в экзаменационных билетах ГАИ, и видеофрагментами.

Выбрав один из курсов, вы сможете работать с учебным материалом в одном из трех режимов. Для начала мы советуем выбрать «Обучение» – так легче всего изучить тексты «Правил...» и другую необходимую информацию. В режиме «Проверка» вам предстоит поработать с экзаменационными билетами ГАИ. Правильный ответ фиксируется программой, подсчитывающей общий процент верных решений, а после каждой ошибки система выводит окно с подробным объяснением соответствующего положения «Правил...». «Экзамен», по сути, не отличается от проверки, но теперь – никаких подсказок! Только всеобщий учет и контроль.

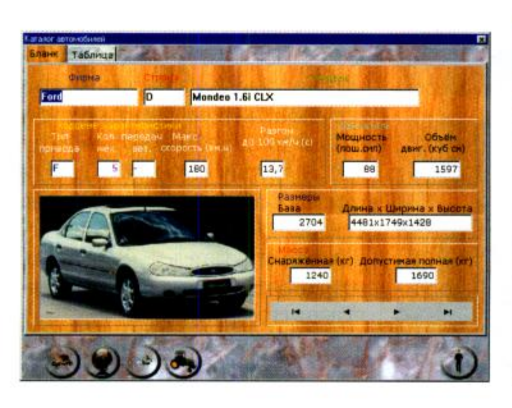
Для тех, кто хотел бы дополнительно просмотреть видеоролики, на диске имеется «видеоброузер» – программа для поиска и воспроизведения мультимедийных файлов. Понятно, что с помощью этих фрагментов легче на «живом примере» понять теоретический материал и избежать ошибок, характерных для начинающих водителей.

В качестве «полезного дополнения» на CD присутствует также демо-версия «Каталога автомобильных фирм», содержащего справочную информацию о московских фирмах, торгующих автомобилями, запчастями, горюче-смазочными материалами, о пунктах и станциях автосервиса и даже отделениях ГАИ Москвы и области. И наконец, иллюстрированный «Каталог автомобилей» позволит вам определиться при выборе и покупке авто.

При необходимости с CD-ROM «Правила дорожного движения» можно установить и сетевую версию программы, предназначенную для автошкол. В нее добавлены средства для ведения базы данных обучаемых, что поможет преподавателю-инструктору следить за успеваемостью каждого из них. Ознакомиться с результатами их работы нетрудно с преподавательского компьютера: для этого достаточно двойного щелчка по регистрационному имени курсанта.

Что же сказать в заключение? Пожалуй, несоответствие в основных разделах Правил дорожного движения Российской Федерации и Украины невелико, поэтому рассмотренный нами диск можно использовать и у нас, поскольку отечественных программ такого класса пока нет. Хотя, впрочем, можно сдать экзамен и получить водительские права в России (у нас они будут действительными). Но это уже совсем другая история...

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 488–2278







Лилия Безгубенко

Там, на неведомых дорожках...



Если хорошенечко подумать, то в нашей достаточно сложной жизни всегда можно найти повод для радости. Ведь, правда?! И задержавшееся осеннее тепло, и улыбка встречного прохожего, и неожиданно теплое приветствие начальства способны скрасить угрюмую череду будней. Я, например, очень люблю такие приятные мелочи, ведь именно из них как раз и складывается жизнь.

Название «Остров Драконов» («Башня Знаний 2»)
Разработчик-издатель «Кирилл и Мефодий»
«ДПК»-рейтинг  

Так уж получалось, что российская компания «Кирилл и Мефодий» в последнее время не радовала своих поклонников достойными новинками: как правило, за многообещающим анонсом следовали достаточно средние продукты, содержащие, к тому же, огромное количество ошибок. Тем приятнее оказалось впечатление от новой работы компании – продолжения игры-квеста «Башня Знаний», которая называется «Остров Драконов». Она непременно придется по душе детям и их родителям.

Волею создателей игры мы оказываемся в волшебной сказке, где давным-давно на таинственном Острове Драконов, на берегу синего моря, поселилась злая колдунья Айцерия. Она мечтала покорить жителей Острова и сделать их своими слугами. Для этого колдунье нужно сильное оружие. Из одной древней книги она узнала о драконах, сжигающих огнем леса, поля, деревни и города.



Дракон! Вот, что необходимо злой колдунье. Она послала своих слуг, братьев-великанов, найти, поймать и принести ей детеныша дракона. Колдунья хотела воспитать дракончика злым и беспощадным, и все ее мечты тогда бы сбылись...

А в глубокой пещере на другом краю острова в семье драконов ожидали появления первенца. Только счастливые родители не успели даже увидеть своего детеныша. Братья-великаны исполнили волю Айцерии: они отобрали у драконов наклюнувшееся яйцо и поспешили доставить его в замок. Там и появился на свет маленький дракончик – последняя надежда злой колдуньи.

Айцерия повелела заточить детеныша в подземелье замка. Если вы сможете освободить дракончика из темницы заколдованного подземелья, жители Острова спасены. Но для этого вам придется пройти через многие испытания: решить более 30 занимательных задачек на сообразительность и хитрых головоломок, досконально изучить волшебный Остров, поближе познакомиться с его жителями.

Не растеряться на первых порах, сохранить присутствие духа в случае неудач и не заблудиться в лабиринтах заколдованного замка вам обязательно поможет Чаго – один из слуг злой колдуньи. Суетливый и веселый, он станет сопровождать вас повсюду. Не стесняйтесь обращаться к нему за подсказкой.

На Острове Драконов вы повстречаете около 20 сказочных персонажей. Прочитайте их забавные характеристики, которые вы найдете на вкладыше к игре. Это вам непременно пригодится.

Будьте внимательны: в игре не стоит пропускать волшебные предметы, как всегда разбросанные в самых неожиданных местах. Все эти полезные вещички понадобятся вам для решения некоторых головоломок или в качестве ключей к хитрым запорам замка.

Кроме всего прочего, игра потребует задействовать все ваши недюжинные способности в умении логически мыслить и ориентироваться в незнакомом месте. Обязательно понадобятся и знания английского языка, основ геометрии, физики и астрономии.

Однако не стоит особо расстраиваться в том случае, если вы еще не успели приобрести все перечисленные навыки. Ведь у вас есть возможность восстановить пробел в знаниях с помощью увлекательных лекций по астрономии, биологии, геометрии, природоведению, физике и английскому языку. Длительность каждого из этих своеобразных уроков около 10 минут.

В игре задействованы также десятки анимационных вставок-сюрпризов, тщательно и с большим мастерством прорисованных и делающих происходящее на мониторе похожим на мультипликационную сказку.

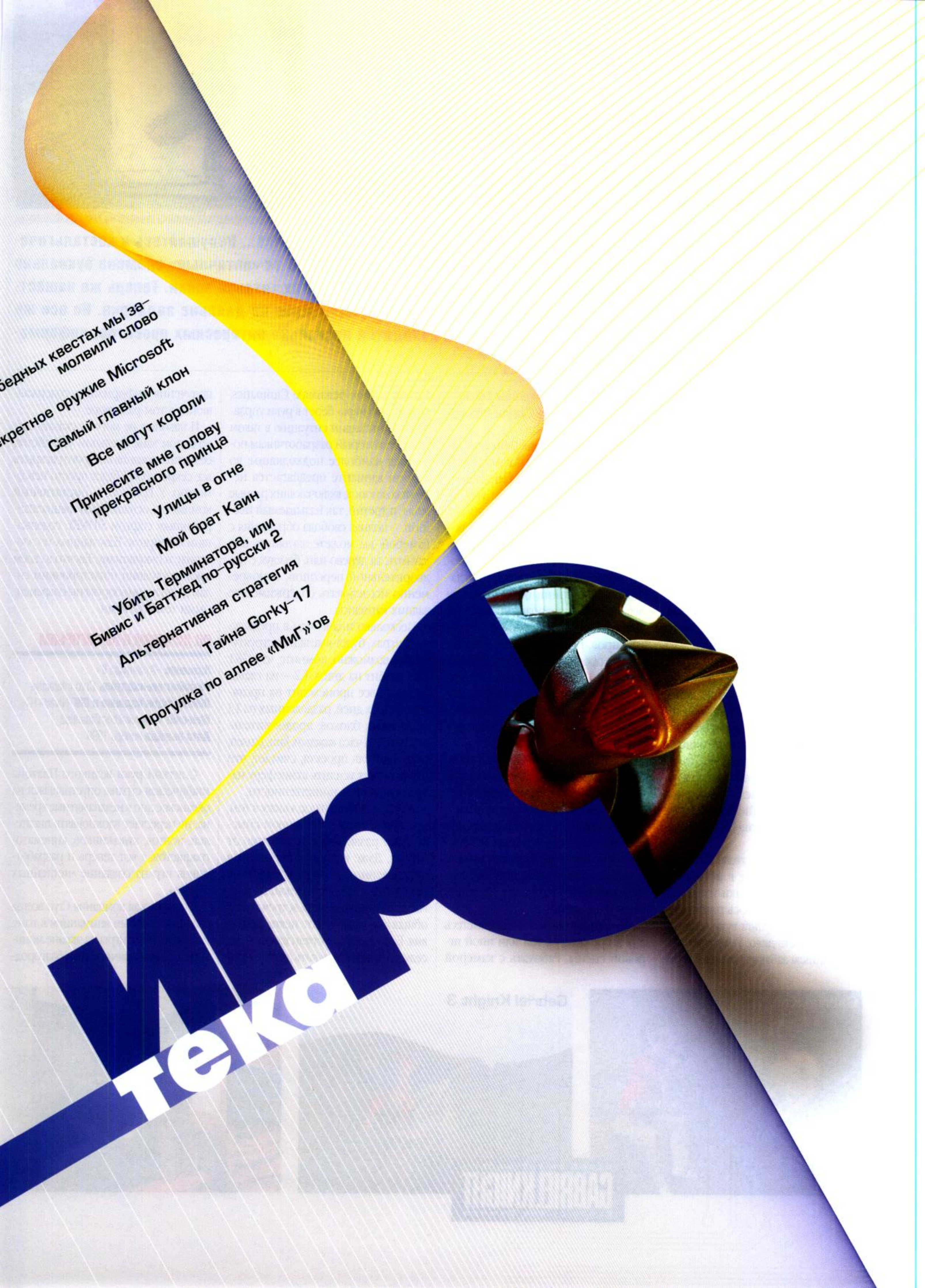
«Побродить» по Острову Драконов могут не только дети, но и их родители. Я уверена, что взрослые с удовольствием присоединятся к сказочному путешествию и помогут своим чадам справиться с теми головоломками, решить которые не так просто. Я сама настолько увлеклась захватывающим сюжетом игры, что родным пришлось приложить максимум усилий для того, чтобы вернуть меня семье. А потому рекламный слоган «Башни Знаний» уже не кажется мне странным. «Кирилл и Мефодий» предупреждает родителей: «Не забудьте оторвать ребенка от компьютера и заставить его погулять!».







Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 488–2278



бедных квестах мы за–
молвили слово
кретное оружие Microsoft
Самый главный клон
Все могут короли
Принесите мне голову
прекрасного принца
Улицы в огне
Мой брат Каин
Убить Терминатора, или
Бивис и Баттхед по–русски 2
Альтернативная стратегия
Тайна Gorky–17
Прогулка по аллее «МиГ»'ов
ИГРО
тека

Александр Птица

О бедных квестах мы замолвили слово



Larry, Kyrandia, Loom, Monkey Island, Day Of Tentacle, Sam and Max Hit The Road... Вслушайтесь в ностальгическую музыку этих названий, уносящих мысли в золотой век адвентюр. В те «античные» времена буквально все заигрывались классическими квестами от Sierra, Lucas Arts и других титанов эпохи. Теперь же нашествие 3D-action, real-time-стратегий задвинули некогда процветающий жанр на далекие задворки. Но все же энтузиасты квестов не перевелись, и нынче в работе находится несколько интересных проектов, информацией о которых я с вами и поделюсь.

С НОУТБУКОМ ПРОТИВ ВАМПИРОВ

Название Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned
Разработчик/издатель Sierra Studios/Sierra
Web-сайт www.sierrastudios.com/games/gk3
Дата выхода осень 1999

Sierra этой осенью затеяла очередную реорганизацию, в результате которой несколько перспективных проектов, включая Babylon 5: Into The Fire, канули в Лету, что, естественно, породило лавину недовольства пользователей. Я с замиранием сердца читал пресс-релиз от Sierra и думал: «Неужели и столь ожидаемый всеми квестоманами Gabriel Knight 3 постигнет печальная участь?». Но Всевышний услышал мои молитвы, и последнюю серию легендарного цикла функционеры не тронули. Более того, за время, пока этот номер журнала будет печататься, игра Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned должна уйти на тиражирование.

Известно, что писатель Габриэль Найт вечно попадает в истории с привкусом чертовщинки и оккультизма. Ему приходилось разбираться и с тайнами культа вуду, и с оборотнями иметь дело. У меня только что возникла забавная мысль. Габриэль Найт и его помошница Грейс – ну чем не Малдер и Скалли игрового мира?

Третье приключение Габриэля начинается с того, что он получает приглашение провести уикенд в доме некоей титулованной особы (вроде принца) в Париже. Думая, что его ждет просто приятное времяпрепровождение, Габриэль отправляется туда, но действительность преподносит сюрприз. Оказывается, пригласивший его принц обеспокоен за судьбу своего новорожденного сына. В семье существует поверье о секте вампиров, на протяжении многих веков терроризирующих все поколения этого несчастного рода. Несмотря на принятые меры предосторожности, младенец исчезает. Делать нечего. Габриэль берется за разгадку страшной тайны...

Разработчики Gabriel Knight 3 очень гордятся многими особенностями движка игры, в частности системой передвижения камеры. Практически в любой момент, во время диалога или в те минуты, когда персонаж перемещается по игровому миру, вы сможете повернуть камеру на полные 360°, поднять вверх, опустить вниз, заглянуть сзади и т. д., и т. п.

По сути дела вы сами оказываетесь в роли режиссера той или иной игровой сцены. Работать с камерой можно в трех режимах: Cinimatics, когда «сама игра» берет в руки управление и мы видим ситуацию в таком ракурсе, который разработчикам показался наиболее подходящим; во втором варианте предлагается несколько кнопок, включающих разные виды, и третий, так называемый free-form, – полная свобода обращения с камерой: вы можете заглянуть под кровать, за дерево или, беседуя с подозрительной персоной, одновременно исследовать содержимое ее задних карманов.

Несколько иначе, чем в предыдущих играх, будет выглядеть структура. Вы, возможно, помните, что GK1 был разбит на дни, GK2 – на главы. Здесь же все происходит на протяжении трех дней, разделенных на 13 временных блоков, продолжительностью 2–3 часа каждый. Jane Jensen, руководитель проекта, считает, что это поможет усилить атмосферу напряженности и таинственности.

А самое любопытное я вижу в том, что сюжет игры в некотором смысле будет развиваться независимо от игрока. Даже если ваш персонаж в определенный момент времени не находится в какой-то локации, другие действующие лица встречаются, общаются, совершают некие действия. Если вы пропустили важную беседу, то придется искать другие пути получения информации, содержавшейся в том разговоре.

И наконец, не могу не сказать еще об одном замечательном устройстве, без использования которого раскрыть все секреты GK3 будет просто невозможно. У Грейс есть портативный компьютер, оснащенный специализированным софтом SIDNEY, содержащим обширную базу данных по эзотерике и оккультизму. Так что в своем противостоянии потусторонним силам наши герои вооружены современными технологиями.

ПО ДОЛИНАМ И ПО ВЗГОРЬЯМ

Название «Атлантида II»
Разработчик-издатель Cryo Interactive
Локализация/издание в СНГ Nival/«1С»
Web-сайт www.nival.com/atlantis2
Дата выхода ноябрь 1999

С легкой руки великого Платона мифическая страна, опустившаяся на океанское дно в незапамятные времена, не перестает вдохновлять писателей, поэтов, художников, кинематографистов, а вот теперь и разработчиков игр на создание «нетленных опусов».

Французская компания Cryo всегда славилась особым вниманием к тому, как выглядят ее игры на экране монитора. Скажем прямо, в этом благород-






Атлантида II



Атлантида II

Атлантида II

ном деле она вполне преуспела, а вышедшая пару лет назад адвентюра Atlantis была переведена на 23 языка (и неофициально еще на один – не скажу какой, сами догадаетесь). Она привлекла большое внимание не только графикой, которая, как всегда у Cryo, была на высоте, но и неплохим геймплеем (что случается с играми этой компании несколько реже). Никто и не сомневался в неизбежности сиквела – свидетелями его рождения мы станем в этом месяце.

Для русскоязычного геймера выход «Атлантиды II» будет иметь особое значение, поскольку эта игра откроет линейку локализаций, готовящуюся компанией Nival в содружестве со своим постоянным издателем «1С».

Действие широкомасштабного «игрового эпоса» развернется в разных уголках земного шара (Китай, Юкатан, Тибет, Ирландия и, наконец, таинственная Шамбала). Последовательность исследования всех названных «местностей» значения не имеет, а широко разветвленный сюжет страдать «линейностью» не будет.

Героический поход нашего героя – это насущная необходимость, без схватки с силами Тьмы его родина будет обречена на погибель. Жуткие монстры, храбрые воины, мудрые волшебники населяют четыре диска этого фантастического приключения.

Технология Omni 3D позволяет совместить заранее приготовленные изображения с видом от первого лица, а также практически полной свободой перемещения и обзора. Движок первой игры был существенно модифицирован и это принесло свои плоды: движения персонажей стали намного естественнее, а текстуры на их лицах – это вообще отдельная «песня», настолько они фотореалистичны.

...Злые языки твердят, что компания Cryo, дабы достичь подобного совершенства в своем творчестве, принесла жуткие жертвы, содрав кожу с нескольких своих дизайнеров, отсканировав ее огромным планшетным сканером, а потом наложив полученные в результате текстуры на модели персонажей.

ЭТА ШТУКА ПОСИЛЬНЕЕ «ФАУСТА» ГЕТЕ БУДЕТ

Название Faust: The Seven Games Of The Soul
Разработчик Arxel Tribe
Издатель Cryo Interactive
Web-сайт www.cryo-interactive.com/faust
Дата выхода конец 1999 г.

Давным-давно некий немецкий литератор по имени Иоганн Вольфганг Гете придумал пьеску о странствиях и размышлениях продавшего душу дьяволу доктора Фауста и тем самым обессмертил свое имя. С дьяволом всегда связывают семь смертных грехов. Именно они являются движущей силой развития сюжета в новой адвентюре под названием «Фауст: Семь игр души». Нет. Это – не игровая вариация по мотивам гениальной пьесы Гете или не меньшего шедевра, каковым является одноименная опера Шарля Гуно. Историю доктора Фауста разработчики из франко-словенской компании Arxel Tribe трактуют совершенно по-своему.

Случилось так, что хранитель заброшенного парка развлечений Марцеллус Фауст столкнулся на своем жизненном пути все с тем же Мефистофелем. Обладая чертовским обаянием и прекрасными способностями к искушению, Мефистополь склоняет Фауста к попыткам разгадать семь тайн, заключенных в истории парка. Каждая из них, как вы уже догадались, «закручена» вокруг одного из смертных грехов, более того – каждой истории соответствует персонаж, в какой-то момент своего жизненного пути соблазненный коварным Мефистофелем. Среди них – такие «живописные» характеры, как Тод, продавшийся Мафии во имя спасения дочери; Натаниэль – шпион, ставший алхимиком; Калинка – женщина, влюбившаяся в призрака, и еще четыре неординарные личности.

Каждая из семи историй представлена в форме эпизода телевизионного сериала с прологом, эпилогом, титрами и дикторским текстом от имени самого Мефистофеля.

Движок CINview позволяет рассматривать пререндеренные 3D-пейзажи, совершая полный оборот на 360°. Есть и другие нововведения, обеспечивающие больше динамики, нежели обычно наблюдается в Myst-подобных адвентюрах.

Как и предыдущая игра от Arxel Tribe (The Ring), «Фауст» должен порадовать любителей высококачественного музыкального оформления. На сей раз странствия по шкале времени, охватывающей период 20–60-х годов нашего века, будут сопровождаться разнообразными музыкальными темами как в джазовом, так и в классическом стиле.

МЕЖ ДВУМЯ МИРАМИ

Название The Longest Journey
Разработчик-издатель Funcom
Web-сайт www.longestjourney.com
Дата выхода конец 1999 г.

А как вы отнесетесь к возможности перемещения между двумя мирами, принципиально отличающимися друг от друга по всем параметрам, можно сказать, даже «антиподами»? В Аркадии – царство магии и тайн, а Stark – оплот науки и логики. 18-летняя Эйприл Райан обладает уникальной способностью переходить из одного мира в другой. Правда, в самом начале игры даже ей это невдомек. Но случилось так, что хрупкий баланс, существовавший во взаимоотношениях двух миров, был нарушен из-за исчезновения Стража Равновесия, и, как и следовало ожидать, все пошло «кувырком». Только Эйприл с ее «талантами» сможет прояснить до конца судьбу Стража и восстановить утраченный баланс.

Путешествие действительно обещает быть длинным и захватывающим. Вместе с Эйприл мы посетим более 150 локаций и пообщаемся со многими персонажами, количество которых переваливает за пять десятков.



Faust: The Seven Games Of The Soul

Faust: The Seven Games Of The Soul



Faust: The Seven Games Of The Soul


The Longest Journey


The Longest Journey


Simon The Sorcerer 3D

Надо сказать, что, несмотря на наличие традиционного для многих игр противостояния между силами Добра и Зла, The Longest Journey – очень добрая игра. Элементы action в ней практически отсутствуют, но зато интеллект и логику придется «включать на полную катушку», ведь по характеру выполняемых действий «Самое длинное путешествие» представляет собой типичную point-and-click адвентюру.

Между прочим, и эта игра не обошлась без модного 3D. Где вы, плоские рисованные квесты вроде любимейшего «Обезьяньего острова»? Полигонные «ускоренные» персонажи будут разгуливать по двухмерным пререндеренным фонам. Что-то подобное мы уже имели в незабвенном Grim Fandango. Развитие сюжета сопровождается видеовставками, снабжающими информацией, полезной, а временами даже необходимой для успешного прохождения игры. Примерно тот же подход использовали в «Шизариуме» (Sanitarium). Но не думайте, что игра состоит из сплошных заимствований. Наоборот, уже сейчас можно утверждать, что The Longest Journey станет совершенно оригинальной игрой, с отличной графикой, сильным сюжетом и неслабыми головоломками. А что еще нужно хорошему квесту?

Как уживутся в пределах одной игры миры фэнтэзи и «сайнс фикшн», фаны узнают довольно скоро, так как игра практически готова, и мы надеемся получить ее в качестве новогоднего подарка.



ПРОСТО Я РАБОТАЮ ВОЛШЕБНИКОМ

Название Simon The Sorcerer 3D
Разработчик Adventuresoft (Headfirst)
Издатель Hasbro (Европа), Southpeak Interactive (США)
Web-сайт www.adventuresoft.com/headfirst/simon3d
Дата выхода I квартал 2000 г.

Портрет Чародея Саймона по праву можно было бы поместить в галерею самых любимых героев адвентюр рядышком с Гайбрашем Трипвудом из Monkey Island или Роджером Уилко (Space Quest). Впервые веселые приключения остроумного 12-летнего подростка в параллельном измерении были представлены широкой публике в 1993 г. и прекрасно смотрелись на тогдашних «троечках». У старого волшебника Калипсо не хватало сил для борьбы с гадким Сордидом, вот он и привлек Саймона на помощь и не зря – тому удалось победить негодяя. Но вскоре (во второй игре – The Lion, The Wizard and the Wardrobe) восставший из мертвых Сордид продолжил творить свои черные дела: просто-напросто спер внучку старика, и Саймону пришлось снова взяться за дело...

Несколько лет о судьбе Саймона ничего не было слышно, и наконец просочилась информация, что вскоре он вернется, но в совершенно ином внешнем облике. О характере изменений лучше всего говорит название новой игры – Simon The Sorcrer 3D. Да, и он туда же! Ранее плоский рисованый персонаж, как и многие классические герои других игр, поддался трехмерному поветрию. Когда работа над третьей серией начиналась в 1997 г., она создавалась в старом добром 2D. Но, когда в процессе разработки уже был «пройден экватор», создатели поняли, что ни один издатель не возьмет на себя хлопоты по продвижению на рынок игры, построенной на старых техно-



логиях (неужели двухмерные квесты действительно умерли?), и быстренько переориентировались.

Ребята из Headfirst обещают, что на их творение никоим образом нельзя будет навесить клеймо «клон Tomb Raider», которым проштамповывают практически все игры, называющие себя «Real-time 3D adventure». В игре вы не найдете аркадных фрагментов, открытия дверей с помощью всяческих рычагов и прочих атрибутов «томбовского» жанра. Вместо этого предложены головоломки в классическом стиле, исследование локаций, общение с другими персонажами – все, что положено для традиционного квеста.

И немножко о сюжете. Ультразлодей Сордид ударился в бизнес и стал продавать прохладительные напитки, пагубно воздействующие на разум покупателей. И самое печальное, что публика с удовольствием приобретала его продукцию. Пройдя через странные храмы, деревни гномов, сумрачные пещеры, Саймон (с вашей помощью, конечно) доведет порученное ему дело по очередной нейтрализации Сордида до логического конца.

Ходят слухи, что одну из ролей в игре будет озвучивать сам Роан Аткинсон, то бишь знаменитый среди киноманов мистер Бин. ■



Олег Данилов

Секретное оружие Microsoft



Название Pandora's Box
Разработчик-издатель Microsoft
Жанр головоломка

ТАСС уполномочен заявить. Вчера около полудня известная «террористическая организация» под названием Microsoft на территории США применила новейшее оружие массового поражения под названием «Ящик Пандоры». Пострадавшие от этого антигуманного боевого средства на долгое время выпадают из общественной жизни, буквально прикипая к экранам мониторов.

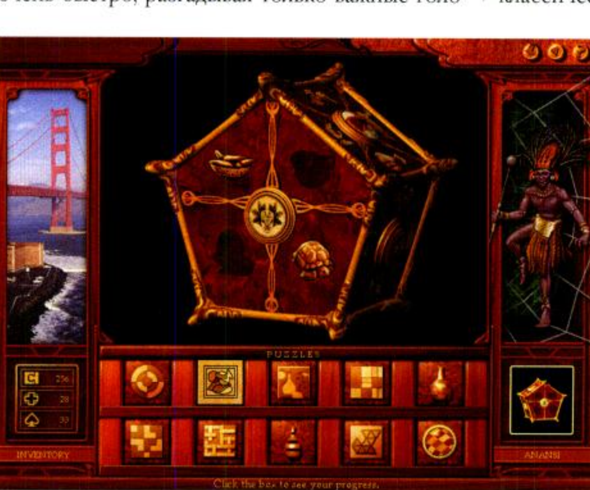
Побочный результат – жертва начинает испытывать уважение к компании Microsoft. Удовлетворенные результатами представители «террористов» объявили, что в дальнейшем будут применять подобное оружие повсеместно.

Выписка из личного дела. Alexey Pajitnov. Советский секретный физик. Подполковник КГБ. Принимал участие в сверхсекретной операции «Тетрис», нацеленной на распространение на Западе мнения о гениальности советских программистов. После окончания операции и развала Советского Союза был выкраден не менее секретной службой Microsoft, на которую и работает в настоящий момент по принуждению. Участвовал в проектах разработки оружия Entertainment Pack (признан неудачным, дело закрыто) и «Ящик Пандоры». После экспериментов на добровольцах (см. «Домашний ПК», № 7) оружие пошло в серийное производство.

Pandora's Box. Способ применения. «Ящик Пандоры» – оригинальное оружие, замаскированное под сборник головоломок. В сопровождении великолепной национальной музыки (психотропное воздействие) пострадавшие должны посетить 35 виртуальных городов, решая 350 puzzle 10 различных видов. Обращаем внимание: Pandora's Box – не просто сборник головоломок, здесь имеется сюжет (см. «Домашний ПК», № 7). Конечно же, вы вправе игнорировать его и играть в вариант Puzzle Only, но не стоит. Кроме того, можно собрать шкатулку очень быстро, разгадывая только важные головоломки, но намного интересней решить абсолютно все 350 задач, набирая максимальное количество подсказок (hits) и готовых решений (free puzzle).



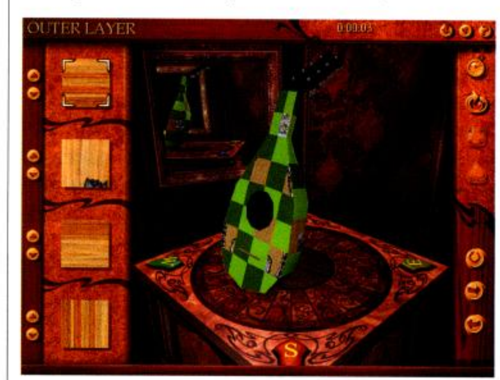
Проект «Пандора». Состав и элементная база. В состав изделия «Ящик Пандоры» входят следующие компоненты. Focus Point – головоломка, цель которой – собрать картинку, состоящую из фрагментов, находящихся «не в фокусе». На последних уровнях содержит большое количество элементов и решается в два этапа. Rotascope – вариант круговых пятнашек, части которых тоже «не в фокусе». На сложных уровнях – в ней до пяти ярусов. Image Holy – самая «надуманная» головоломка Pandora's Box. Подглядывание за картинкой через «замочную скважину» и поиск ее элементов. На высоких уровнях они неправильного размера. Overlap – классическая puzzle: составление картинки, где разные части могут перекрывать друг друга. Сложные головоломки – двухэтапные. Outerlayer. Почувствуйте себя 3D-акселератором! Ваша задача – текстурировать трехмерный объект. С переходом на следующий уровень объект и текстура усложняются. Interlock – неплохая головоломка, в которой необходимо собрать фигуру из заданных кусочков. Jesse's Strips – фото после обработки Джеком Потрошителем, сплошные ленты пяти разных цветов. По сути, та же классическая задача – восстановление картинки из фрагментов. Find and Fill – здесь нужно «залить краской» фигуры, вырезанные из картинки. На сложных уровнях они вращаются или нарисованы на трехмерных объектах. Slices – сборка трехмерных скульптур, разрезанных по слоям. Lens Bender – необходимо собрать рисунок, глядя на его части через кривые линзы, тоже достаточно надуманная головоломка.



Из истории болезни. Больной N поражен тяжелой формой Pandora's Box. Не реагирует на внешние раздражители, очень спокоен, долго думает перед каждым действием, поэтому практически не ошибается. Уважает фирму Microsoft и лично Alexey Pajitnov. Внешне абсолютно здоров.

Архив КГБ. X-files. За успешное выполнение задания по утверждению на Западе мысли о гениальности русских программистов и в связи с окончанием операции «Пандора, закрой ящик» присвоить подполковнику Alexey Pajitnov очередное звание генерал-полковника и наградить Золотой Звездой Героя Советского Союза.

Надпись на подарочной упаковке Pandora's Box. Рекомендовано ассоциацией стоматологов Украины как средство от кариеса. Рекомендовано журналом «Домашний ПК» как средство от хандры и бессонницы.



Дело закрыто и передано в архив. Спецагент Данилов.

Продукт предоставлен компанией «МДМ-Сервис»: тел. (044) 477-3910



«ДПК»-РЕЙТИНГ
Графика
Звук и музыка
Играбельность
Ценность для жанра

Юрий Коломейко

Самый Главный Клон

Гадину нужно мочить в ее логове.
Владимир Путин

Мы намеренно долго не писали о C&C: Tiberian Sun после ее появления в продаже. Надеялись, что страсти вокруг этой ожидаемой миллионами поклонников игры немного улягутся. Как и предполагалось, геймеры разделились на два непримиримых лагеря: доказывающих, что игра получилась отличная, и утверждающих, что хуже еще ничего не было. Не претендуя на роль судий, мы все-таки решили вынести Самому Главному Клону свой собственный приговор.

Название Command&Conquer: Tiberian Sun
Разработчик Westwood
Издатель Electronics Arts
Жанр стратегия реального времени



АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ (ЗДЕСЬ МОГЛА БЫ БЫТЬ ВАША РЕКЛАМА)

2030 год. Вашингтон в руинах... В подсобных помещениях Пентагона обнаружены мешки со смесью сахара и тибериума. GDI в панике. «Органы КГБ» Соединенных Штатов обращаются за помощью к российским специалистам, имеющим тридцатилетний опыт предотвращения подобных терактов. Никто не берет на себя ответственность за сотни смертей. Подозрение падает на группу чукотских террористов, ставящих своей целью объединение народов Крайнего Севера и создание единого Шаманского государства. По оценкам экспертов, для ведения террористической деятельности чукотского тибериума хватит на ближайшие три сотни лет. Изучив ситуацию на полуострове, русские эксперты пришли к заключению: «...на крайнем севере нет ни сахарной свеклы, ни тростника, ни даже денег на покупку сахара». Аналитики GDI оказались загнанными в тупик. Если не чукчи, то кто же мог взять грех на душу и оборвать столько человеческих жизней? Неожиданно генералу Соломону позвонил Кейн и сообщил, что он жив, здоров и в ближайшем будущем намерен завоевать весь мир. Все почувствовали себя спокойнее и увереннее. Война возобновилась, госзаказ растет, школы и библиотеки снова довольствуются 30% бюджета... Сценаристы Westwood после трех лет напряженной работы впервые спокойно уснули...

В ЦЕЛОМ

Отмечу сразу: «Да, графика, мягко говоря, не идеальна; да, анимация юнитов оставляет желать лучшего; да, звук тоже подкачал. Но если для вас эти факторы решающие, то RTS – явно не ваш жанр. Зато у нас мультики отличные, и озвучивают их далеко не последние люди в Голливуде. А еще их много, в смысле мультиков. Я бы даже сказал, очень много».

Одиночных кампаний две – соответственно, за GDI и за NOD (кто бы подумал?). Причем они могли бы быть и интереснее (кстати, если не лень, то проиграйте каждую миссию, посмотрите оригинальный мультик). Многопользовательский вариант присутствует, правда, на данный момент он тоже не очень... (субъективное мнение). Может быть патч поможет...

КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

GDI

Легкая пехота. Быстро и дешево «строится», но уязвима и наносит очень незначительные повреждения врагу. Одним словом – пушечное мясо.

Дискометчики. Пехотинцы, вооруженные гранатометами, стреляющими аэродинамическими дисками. Являются одной из основных боевых единиц GDI.

Реактивная пехота. Пехотинец с реактивным двигателем за спиной (плод больного американского воображения). Данную боевую единицу практически не используют. Разве что для какой-то извращенной диверсионной миссии.

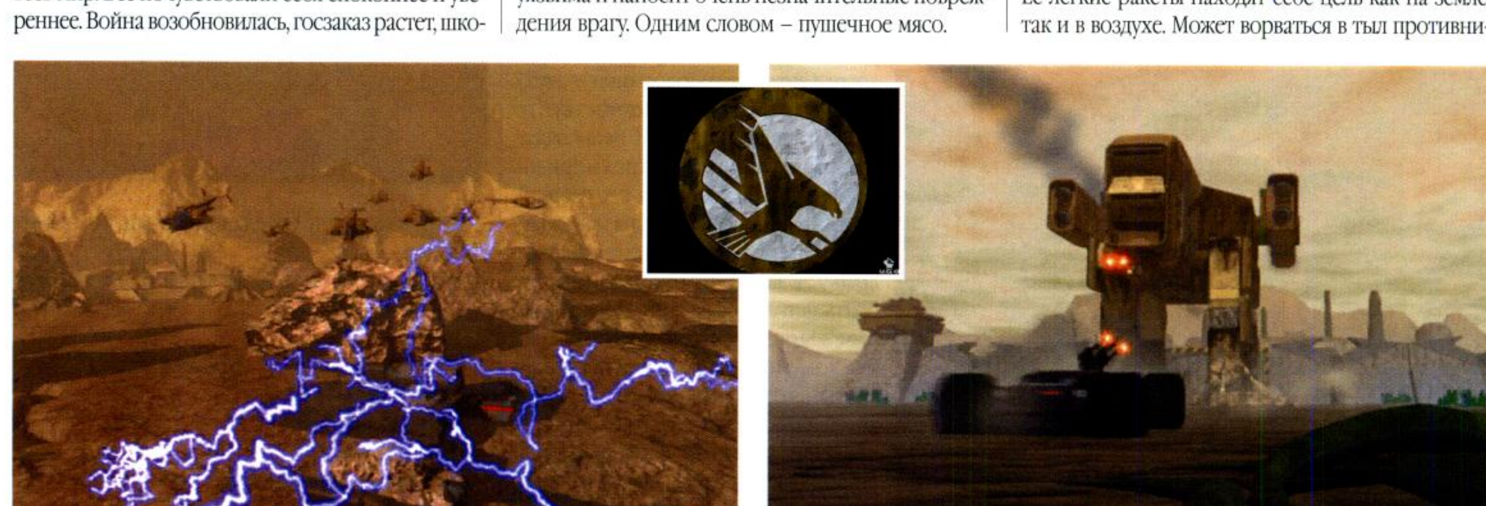
Полевой медик. Очень полезен в глухой обороне. Пара медиков, работающих за спинами ваших дискометчиков, значительно продлят их жизненный цикл (дайте врачевателям команду guard и они сами найдут себе пациентов), тем самым позволив сэкономить деньги на лишний бомбардировщик.

Инженер. Никто, кроме инженера, не может починить обвалившийся (не от хорошей жизни) мост. Кроме того, иногда бывает крайне полезно быстро захватить несколько вражеских электростанций и продать их.

Росомаха. Пехотинец в армированном штурмовом костюме, с виду похож на робота. Эффективен в боях против пехоты, в играх с ограничением технического уровня. В обычных миссиях довольно бесполезен.

Титан. Восьмиметровый прямоходящий робот. Вооружен 120-миллиметровой пушкой с неплохим радиусом поражения. Основная боевая сила GDI.

Ракетная установка на воздушной подушке. Проходит по воде и летает с неплохой скоростью. Ее легкие ракеты находят себе цель как на земле, так и в воздухе. Может ворваться в тыл противни-











ка, на территорию вражеской базы и разведать местоположение потенциальных целей для ракетно-бомбовых ударов. На традиционном поле боя практически бесполезна.

Дезинтегратор. Танк с орудием, созданным с учетом последних достижений науки и техники в области гармонического резонанса. Специфическая боевая единица, обладающая удивительной способностью «мочить» братьев по оружию. С помощью дезинтегратора можно сжечь поле «потенциально вражеского» тибериума.

Мобильная сенсорная установка. Сводит на нет все попытки NOD внезапно появиться из-под земли.

Истребитель «Орка». Эффективен против вражеских ВВС.

Бомбардировщик «Орка». Только бомбардировщики могут сломить оборону NOD, уничтожить стратегически важное строение, а также использоваться в ряде блокирующих и превентивных операций.

NOD

Киборги. Люди, напичканные техническими имплантантами. Способны изничтожать пехоту в соотношении 1:5, но практически ничего не могут противопоставить вражеской технике.

Ракетная пехота. Используются исключительно как мобильное средство ПВО. Неэффективное, но все же мобильное.

Подземный БТР. Способен перевозить войска под землей и внезапно (если повезет) появляться в тылу врага.

Бронемопед. Очень быстрый и маневренный. В мопед-ветеран не попадают вражеские артиллерийские снаряды, что делает его крайне эффективной разведединицей.

Тик-танк (всего две калории!). Легко бронированный танк, способный зарываться в землю, оставляя на поверхности лишь башню. В таком положении превращается в стационарную, хорошо укрепленную огневую точку. Дороговат, но, в общем, не так плох.

Танк-невидимка. Видите ли, он невидимый! Да кому это интересно, если на нем установлены две слабенькие ракетные установки. Вот если бы он умел громко самоуничтожаться...

Артиллерийская установка. Гордость и надежда NOD. Стреляет только в «разложенном», стационарном состоянии. Зато как стреляет! Далеко, точно, мощно. Одним словом, главная боевая единица, на которой построена вся игра за NOD. (Патч «лечит» артиллерию, уменьшая дальность стрельбы почти наполовину.)

Гарпия. Вертолет, ориентированный на борьбу с наземными силами противника. К сожалению, бессилен против бомбардировщика.

Баньши. Летающая тарелка NOD, основана на технологиях пришельцев. Вроде бы и сильна, и быстра, но одно плохо – абсолютно ничего не может сделать со средствами ПВО.

Огнеметный танк. Аналогичен дезинтегратору.

MULTIPLAYER ONLY

В Tiberian Sun полностью отсутствует понятие Rush (уничтожение оппонента практически в начале игры, без должного развития базы). Почему отсутствует? А чем собственно убивать? Титанов уничтожит пехота, дискометчиков расстреляют киборги, артиллерии нужна поддержка.

Если вариант Rush отсутствует, то логично предположить, что в начале игры все базы активно строятся (так оно и на практике). Для развития же нужны деньги. Иными словами, для того чтобы взять противника под контроль, достаточно лишить его тибериума. Например, мы играем за GDI, а воображаемый оппонент – за NOD. Вначале, не обращая внимания ни на что и не «растекаясь мысью по древу» технологий, строим технический центр, аэропорт, аэропорт... бомбардировщик, бомбардировщик... Затем ставим waypoint на вражеском поле тибериума и запускаем наши бомбардировщики патрулировать. Все! У NOD нет ни одного достаточно мощного мобильного средства ПВО. Ракетная пехота ляжет под одной бомбой, а затем ее примеру последуют все Harvesters.

NOD может выиграть, если его база напрочь отрежет путь к тыловому полю. Если это случится и вражеские бомбардировщики не смогут пробиться к «мирным комбайнам», тогда GDI придется очень туго. NOD организует глухую артиллерийскую оборону (артиллерия + SAM-установки), затем разместит свою строительную площадку под боком у GDI, поставит там 8–10 SAM-установок и развернет артиллерию. Все это нужно делать очень быстро, пока GDI не набрала достаточного количества титанов и бомбардировщиков для штурма.

Штурм возможен. Но вероятность его успешного завершения равна примерно 30%. Почему? Дело в том, что по земле дойти до базы практически невозможно (артиллерия положит всех). Все основано на принесении бомбардировщиков в жертву SAM-установкам. Сколько бы ни было таких установок, все они дают залп по первому самолету на горизонте, т. е. за один заход армада бомбардировщиков потеряет одного члена команды и уничтожит любое строение или артиллерию противника. Если управляться быстро и синхронизировать действия на земле и в воздухе, то можно рассчитывать на успех.

КРАТКИЙ C&C СЛОВАРИК

GDI – Всемирное военное объединение, созданное по решению Совета Безопасности ООН.

NOD – крупнейшая в мире террористическая (полурелигиозная) организация во главе с Кейном, человеком, считающимся мертвым со времен первого конфликта между GDI и NOD (конец XX в.).

Генерал Джеймс Соломон (он же James Johns, он же голос Дарт Вейдера во всем известном фильме) – главнокомандующий GDI.

Тибериум – загадочный «живой минерал», растущий в умеренном и тропическом поясах земного шара. Высасывает из почвы все минеральные вещества, тем самым «убивая» ее. Является самым мощным источником энергии на Земле и до сих пор не изучен до конца.

Забытые или сияющие – люди, мутировавшие из-за непосредственного контакта с тибериумом. Кристаллы этого минерала растут прямо на телах мутантов, от чего их кожа блестит на свету.



ЭПИЛОГ

Возможно, теперь стало понятно, почему я считаю, что при нынешнем соотношении сил игра не очень интересна. Скорее она во многом предсказуема и однообразна. В процессе играющий практически не думает, не изобретает ничего оригинального, а действует по заранее известной всем схеме. Что не есть хорошо.

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 488–2278

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★½☆
Звук и музыка	★★★★☆
Играбельность	★★★★☆
Ценность для жанра	★★★☆☆

Олег Данилов, Юрий Коломейко

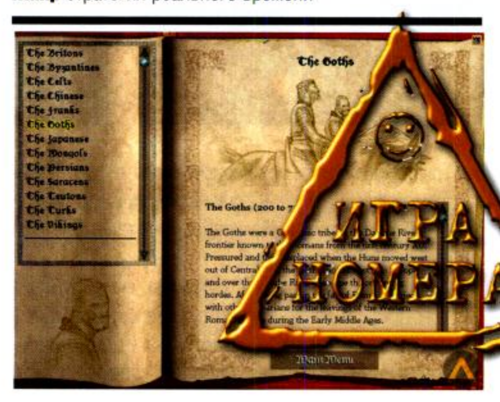
Все могут короли

Здравствуйте, любезные!
Я король, дорогие мои.

Евгений Шварц

Писать полноценный обзор Age of Empires II всего после двух недель знакомства? Чтобы писать обзор этой игры, необходимо досконально изучить каждую камышинку возле каждого озера, на каждой карте каждой из кампаний Age of Empires II. Нужно провести сотню бессонных ночей за сетевой игрой, стереть сотню мышек и выписать себе очки +100. Нужно... Хорошо... Но пусть это считается всего лишь превью.

Название Age of Empires II: Age of Kings
Разработчик Ensemble Studios
Издатель Microsoft
Жанр стратегия реального времени



«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★★☆☆

ЭПИЛОГ ВМЕСТО ПРОЛОГА

Что объединяет автомобиль Rolls-Royce, часы Rolex и авторучки Parker? Правильно, запах денег, окутывающий их. Запах успеха и процветания. Что объединяет три продукта от Microsoft, которые буквально захватили все призы этого номера «Домашнего ПК»? Что общего между IntelliMouse Explorer, Encarta Reference Suite 2000 и Age of Empires II: Age of Kings? Да, все то же – запах денег, но только не обладателя этих продуктов, а их производителя. Денег, которые потрачены на дизайн мышки, на сбор сведений для энциклопедии и создание игры.

Легенда о разработчиках из Ensemble Studios, которые могли закончить Age of Empires II еще год назад, но задержали выход потому, что решили привести здания к реалистичному масштабу, – чистая правда. Microsoft может себе позволить потратить целый год на перерисовку зданий, если игра от этого выиграет. Как может позволить себе не изобретать велосипед, доказывая всему миру умение оригинально мыслить, а просто сделать хорошую игру. Не оглядываясь на журналистов, которые повесят на нее ярлык «вторичный клон», на прожженных игроков, которым всего и всегда мало, на конкурентов, исходящих ядом. Может просто сделать хорошую, удобную и простую игру. Может – и все тут! И в последнее время это слово все чаще звучит в адрес игр Microsoft.

АРХИТЕКТУРНЫЕ ИЗЛИШЕСТВА

Сто раз говорили, но повторение, как известно, мать точных наук. Не графикой единой... а какие здесь красивые здания... Не в графике счастье... а анимация юнитов. Да, господа присяжные заседатели, за одну только графику эту игру можно полюбить навсегда. Впрочем, похожая история была с первой частью «Эпохи Империй».

Итак, графика. Имея перед глазами прямого конкурента венценосной серии Microsoft – наших родных «Казаков», мы поневоле сравнивали графику (да и не только графику) этих двух игр. Что ж, вода в «Казаках» несомненно богаче и выглядит выигрышней, псевдотрехмерность менее псевдо и более реалистичной, но вот здания... За эти здания можно простить Age of Empires 2 все. Если Unreal – лучшая игра для рисования трехмерных замков и их внутренних интерьеров, то Age of Kings – первая среди равных по изображению замков двухмерных. Не зря, ох не зря в Ensemble Studios потратили тот самый пресловутый год. За что им отдельное спасибо. Пагоды и минареты, донжоны и костелы, королевские дворцы и рыбачьи деревушки, крепостные стены и каменоломни... Везде ощущается недюжинный талант разработчиков-архитекторов. Не подумайте, что в «Казаках» все так плохо, напротив, здания в отечественной стратегии вполне достойные, но вот того внимания к деталям, к тем самым архитектурным излишествам, которые выпячиваются в Age of Empires II, делая здания более «живыми», в продукте GSC Games нет. Но, повторимся, все это вопросы финансирования.

Ну что это мы все о зданиях. А юниты? Смеем вас заверить. И самый последний крестьянин или крестьянка (вот где на самом деле решен вопрос равенства полов), и самый главный король (да, в игре есть король, ваша, так сказать аватара на поле боя), выглядят на «ять». Лучники, осадные машины, тяжелая кавалерия, боевые слоны (полный список в прилагаемом мануале) анимированы весьма и весьма реалистично. К тому же войска, наконец-то, научились самостоятельно держать строй, причем весьма приличный строй: тяжелые юниты впереди, лучники и другие стрелки – сзади.

А вот военно-морские силы, надо признать, в «Казаках» красивей – один фрегат чего стоит. Да и морские побоища в Age of Empires II остались беспорядочными неконтролируемыми свалками, как и в первой части. Ну, не все ж коту масленица. Окрестные пейзажи: скалы, леса и всякие пустыни

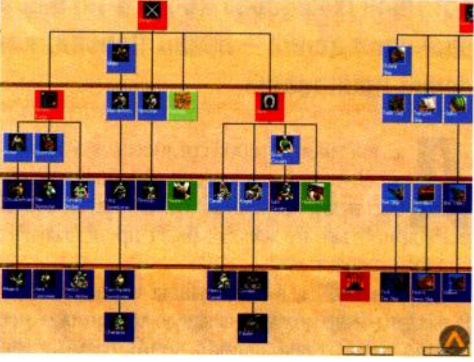












весьма недурственны, но у нас, опять-таки, чуть лучше. Могем!

Вообще же, вторая серия «Real-time Civilization» получилась очень целостной, добротной и качественной. Пропорционально труду, затраченному художниками и дизайнерами.

ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ ВЛЕЗ НА ДРЕВО...

Пришла пора поговорить о войсках, технологиях и строениях, то бишь, выражаясь стратегическим языком, о зданиях и юнитах.

Раскладная книжка-раскраска, идущая в комплекте с игрой, подробно и досконально знакомит нас с особенностями развития военного и гражданского дела Age of Empires II для каждой из двенадцати (а у нас больше, у нас целых 16) игровых рас, а также с развесистым древом наук. Данная книжка достойна подробного рассмотрения и ознакомления с ней просто из любви к прекрасному. Итак, что же, точней, кого же мы имеем в новой игре? Британцы могут похвастаться одним из самых сильных в Age of Kings уникальным юнитом – Longbowman. После всех возможных апгрейдов это «существо» способно стрелять на двенадцать условных клеток и при поддержке пехоты даже в чистом поле составляет грозную силищу (мы всегда уважали английских лучников, особенно после книги «Белый отряд» небезызвестного сэра Артура Конан Дойля). Византийцы сильны священнослужителями и знаменитым Cataphract (это такая боевая колесница – страшная штука). У кельтов уникальные войска Woad Raider. Китайцы могут похвастаться загадочным Chu Ko Nu. Франки гордятся Throwing Axeman (ну чем не топоромет из «Ацтеков», см. этот номер журнала). Готты, как и всякие варвары, имеют в запасе Huskarl (что это означает, не знают даже разработчики). Уникальные войска японцев – Samurai, что, в общем-то, логично (см. «Ацтеки»). У «любимых» русичами монголов солдаты мечты – Mangudai. Персы всегда славились своими боевыми слонами, вот и здесь у них War Elephant. Сарацины наступают сплоченными рядами Mameluke. Тевтонцы, что логично, используют в бою бронетанковый Teutonic Knight. Турки славны своими Janissary (а это, опять-таки, наши родные пленные). У викингов вообще два уникальных юнита: Longboat (неужели драккарры) и обпившиеся настойки из мухоморов Berserk.

Надеемся, вы поняли, что все расы имеют собственные уникальные строения и технологии. Одни сильны монахами, а другие осадными машинами. И т. д. Естественно, сделать расы абсолютно непохожими друг на друга разработчикам не удалось, но никто, в общем-то, этого и не ждал.

Кстати, о строениях. Хотя лучник и может при определенном желании в течение получаса разрушить какую-нибудь стену, но лучше для этого использовать осадные орудия и катапульты. Осада и оборона, наконец-то, стали похожи именно на осаду и оборону со всеми вытекающими последствиями: повышенной смертностью среди нападающих, использованием осадных машин и решающей роли правильно построенных крепостных сооружений.

Что же касается мультиплейера, то здесь, все покрыто мраком, и пока не сотрешь за игрой сотню мышек да не заработаешь близорукость, вывода сделать нельзя.

ХОРОШАЯ КАМПАНИЯ – ВЛИВАЙСЯ

С особой тщательностью и любовью в игре сделаны кампании. Все пять.

Учебная, за полубезумного шотландца Уильяма Уоллеса, хорошо знакомого нам по фильму Braveheart и одноименной игре (здравствуй, Мел Гибсон). За неистового Салах ад Дина, Пса Пустыни и Меча Ислама, полководца, давшего европейцам понять, что такое стыд. Ибо неверный мусульманин, победитель на поле боя, проявил великодушие к проигравшим, которого те, кто называл себя воинами Христовыми, были недостойны. За хитроумного Чингиза, мелкого уездного князька, заставившего весь мир плясать под плетками своих всадников, внук которого напоил своих коней водами Последнего Моря. За рыжебородого Барбароссу, императора полумира, сгинувшего, как последний крестьянин, в безымянной речушке где-то в Малой Азии. За Деву Орлеанскую Жанну, бывшую то ли лесбиянкой, то ли фанатичкой, но, тем не менее, стойко принявшей смерть на костре и посмертно оправданной Святой Инквизицией.

Все кампании хороши, выбирай любую. Хотя с Чингизом они так зря – у нас его до сих пор не любят (пусть бы лучше про истребление индейцев рассказали). Есть подозрение, что теперь дополнительные миссии к Age of Empires II будут выпекаться как пирожки: берется известная историческая личность, быстренько рисуется дополнительная раса... и гей, славяне.

ИГРАНИЕ В ИГРУ, ИЛИ GAMEPLAY

Ну что вам рассказать про Магадан. Все путем. Игра сбалансирована, носит ярко выраженный оборонительный характер, что, естественно, влечет за собой партизанскую войну за ресурсы, тщательное окапывание и постройку крепости. В связи с этим возрастает роль взаимовыгодной торговли и дипломатических ухищрений, что как бы правильно, ведь не войной единой живет человечество, да и войны экономические не редкость. Однозначного, прямолинейного плана боя в Age of Kings нет, каждая раса и каждый апгрейд меняют баланс сил, делая одни типы войск бесполезными, а другие неожиданно сильными.

С экономической частью проще. Строить фермы всегда лучше, чем охотиться, а оседлый образ жизни предпочтительней кочевого. Это мы поняли еще из первой серии игры. Экономика необременительна, но обязательна, ведь на голодный желудок в бой не пойдешь.

Что же касается мультиплейера, то здесь, как говорится, все покрыто мраком, и пока не сотрешь за игрой сотню мышек да не заработаешь близорукость, однозначного вывода сделать нельзя. Хотя уже сейчас ясно, что игра по сети в Age of Empires II станет забавой не для всех, и основная масса игроков предпочтет более «попсовый» Tiberian Sun. Ну что ж, у народа, как говорится, свои вкусы.

ПРОЛОГ ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Игры от Microsoft почему-то очень похожи на многомиллионные киноблокбастеры. Огромные, требующие миллиардных капиталовложений, немножко смешные в своем желании понравиться зрителям (ну что за тавтология «Эпоха Империй 2: Эпоха Королей») и всегда успешные в финансовом плане. Да взять хотя бы Age of Empires, в ней много от тех же «Звездных войн». И смешно, и видели все это уже сотни раз, и ничего нового в фильме нет, а все равно смотрели и смотреть будем, потому как «Звездные войны».

Так что не обессудьте, «Игра номера», потому что Age of Empires...

Продукт предоставлен компанией Microsoft, www.microsoft.com

Джуди Рэйвен

Принесите мне голову прекрасного принца

Название Prince of Persia 3D
Разработчик Red Orb
Издатель Mindscape/The Learning Company
Жанр action/adventure

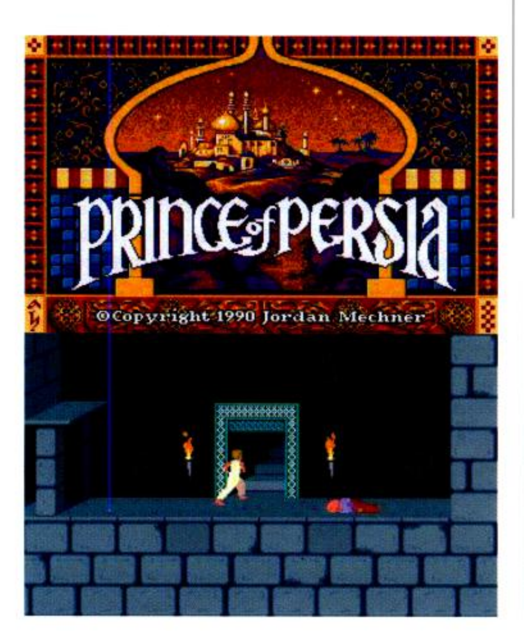


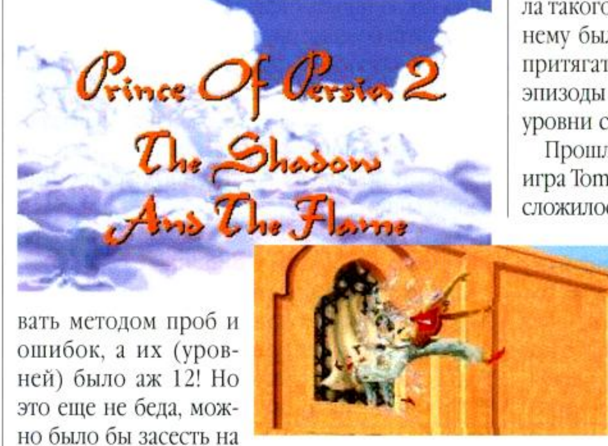
Наше первое знакомство произошло около 10 лет назад. И практически с первого взгляда я в него влюбилась: стройный, ловкий, подтянутый, а главное, очень пластичный – этот герой резко выделялся на фоне всех остальных персонажей игр того времени. К тому же он имел благородное происхождение – принц Персии, как-никак, и романтическую цель – спасение принцессы.

Да... настоящий герой средневекового романа. В такого кто хочешь влюбится. С тех пор наши встречи не отличались особой регулярностью, но каждая была преисполнена радости и счастья.

Когда в 1989 г. в свет вышла игра Prince of Persia, это было похоже на какую-то манию: в нее играли все – от школьников до программистов. Действительно, главный герой разительно отличался от своих предшественников и обладал поистине невообразимыми грацией и пластикой. Действие развивалось в подземельях замка на первых уровнях игры и в коридорах – на последующих. В игре было использовано множество новых идей. И если бутылочки с жидкостью, восстанавливающей здоровье, на особую новизну могли претендовать с большим трудом, то отнимающие здоровье напитки ранее вряд ли где-то встречались. А о решетках, открывающихся и закрывающихся от нажатия на кнопку, обваливающихся потолках и полах, шипах, возникающих из ниоткуда, полетах и говорить не приходится.

Следует отметить, что у игры был небольшой недостаток. Во всяком случае, с точки зрения начинающих игроков: в ней нельзя было записываться. Каждый уровень приходилось исследовать методом проб и ошибок, а их (уровней) было аж 12! Но это еще не беда, можно было бы засесть на полдня и в конце концов спасти принцессу, однако... полдня как раз и не было, а было только 60 минут на прохождение всей игры. Правда, потом появилось замечательное слово megahit, позволявшее переходить на любой уровень, падать с разной высоты, выключать свет в замке, переворачивать картинку вверх тормашками и т. д. Но когда все эти приемы были изучены и освоены в совершенстве, оказалось, что с ними-то как раз играть не так интересно. Так что «добрый дядя» megahit был забыт, а принц Али...

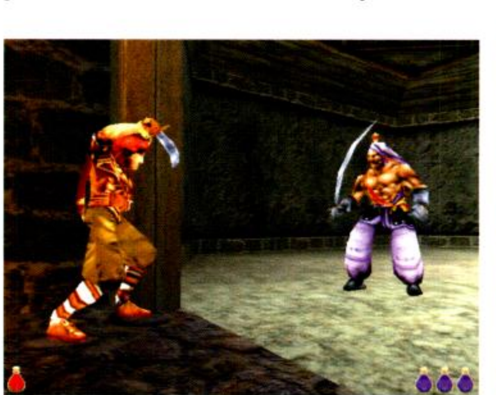




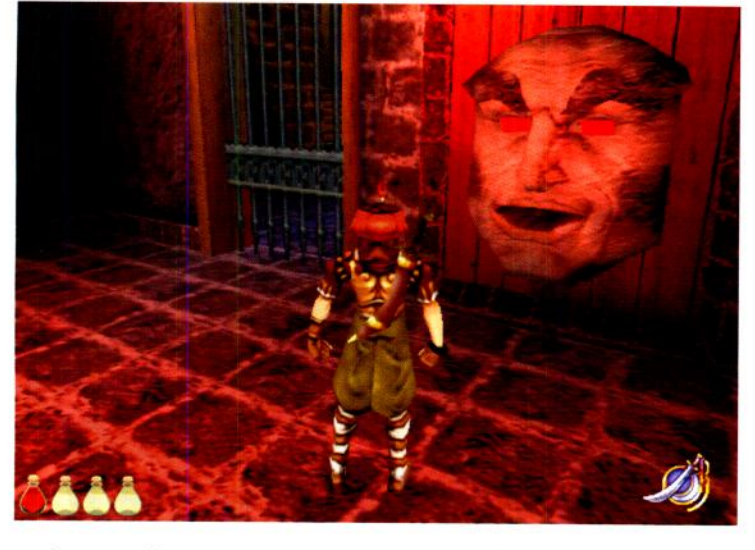
Несколько лет от него не было никаких вестей, и казалось, что в памяти народной уже начали стираться его «мужественные черты». Казалось до тех пор, пока в 1993 г. не вышла вторая часть: Prince of Persia II. Само собой, графика была намного круче, фигурки приобрели некоторую трехмерность, появилось больше «наворотов». Однако, к сожалению, эта игра не вызвала такого интереса, как первая. Нет, все по-прежнему было на высшем уровне, но не было той притягательной новизны. Все чаще отдельные эпизоды напоминали другие игры. А отдельные уровни стало все сложнее проходить.

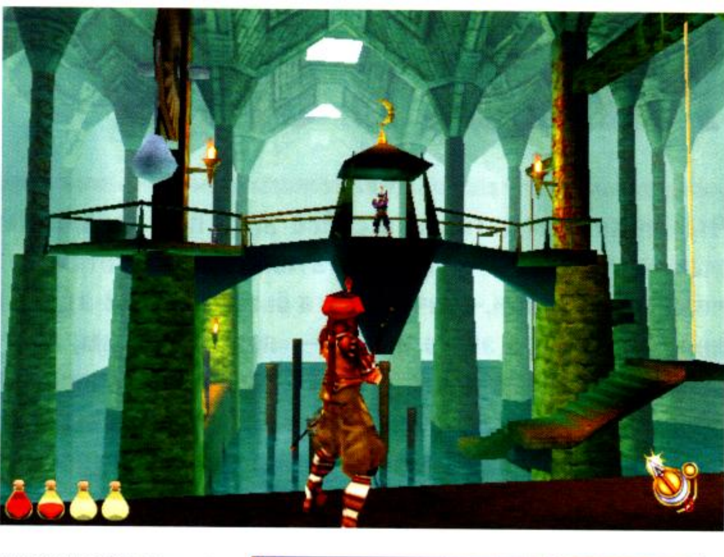
Прошло еще некоторое время, и в свет вышла игра Tomb Raider. С первого взгляда на нее у меня сложилось впечатление, что это просто трехмерный «Принц». Ну и что, что бегает крутая барышня (а не парень) и палит из пистолетов (вместо того, чтобы драться на мечах)? Конечно, здесь были свои особенности и новшества вроде плавания, но в основном стиль напоминал знакомую игру: прыжки, манера цепляться за выступы и залезать на них... А когда в Tomb Raider 2 (или это уже был третий?) среди прочих ловушек оказались вылезающие из земли колья, мое мнение укрепилось окончательно. Все это практически не оставляло надежды на то, что когда-нибудь свет увидит игру Prince of Persia 3.

Но пару лет назад появились сведения о том, что третья часть все-таки готовится. Вышла она в сентябре этого года. С замиранием сердца запуская игру первый раз, я все еще надеялась, что это будет нечто, резко отличающееся от всех игр последнего времени (как Prince отличался от своих современников), но мои надежды не оправдались. Конечно, это уже не просто двухмерный лабиринтик, а настоящая трехмерная action/adventure. Ну еще бы! В последнее время складывается впечатление, что обычные платформенные «бродилки» уже никого не интересуют, и все стремятся делать игры как можно реалистичнее









и объемнее. Безусловно, это очень хорошо и похвально, вот только продукты иногда от этого проигрывают, особенно в управлении и общей привлекательности.

Но вернемся к нашему несчастному принцу, которого в очередной раз абсолютно бесцеремонно (ну никакого уважения к царской особе) кидают в подземелье. Кажется, темница скоро станет для него домом родным, а поиск меча – основным хобби. Но вот стражник, оставив его королевское высочество безоружным на холодном полу, удаляется. Теперь можно и осмотреться. Подземелье довольно чистое и почти уютное, только немного темноватое. Между прочим, из-за этой затемненности при ярком солнышке за окошком играть практически невозможно – ничего не видно. Под ногами шебуршит мышка. Уж не та ли это самая, еще из первой части? Неужели опять жизнь нашего героя окажется в ее тоненьких лапках? Нет, вряд ли. Мыши так долго не живут...

Принц Персии по праву завоевал всенародную любовь. Удалось ли сохранить обаяние главного героя и общую атмосферу «древнего» хита в его трехмерном римейке?

Сам принц особого впечатления не производит: могли бы уже разработчики игры создать народного героя и посимпатичнее, а то в своем желании сделать его ни на кого не похожим они, на мой взгляд, несколько перестарались. Конечно, мы все стареем, но не так же! И вообще, привлекательность персонажей, а особенно стражников, оставляет желать много лучшего. Даже монстры в древнем Heretic и то красивее были. Что касается похожести на Tomb Raider, то она висит над «Принцем», как проклятие. Но если некоторые подобия еще поддаются более или менее логичному объяснению (действительно, тяжело изобразить каменную стену десятью разными способами), то причины появления воды остались совершенно неясными. Принц всегда был сухопутным (в крайнем случае, воздухоплавающим) существом, а тут, оказывается, он и под водой плавать умеет, и на поверхности. Причем на поверхности может находиться сколь угодно долго да к тому же не как-нибудь, а в вертикальном положении, при этом абсолютно не промокая! Ну что тут можно сказать? Впрочем, канализация или нечто очень похожее, где воды по щиколотку, это еще куда ни шло, но озеро – уже явно лишнее.

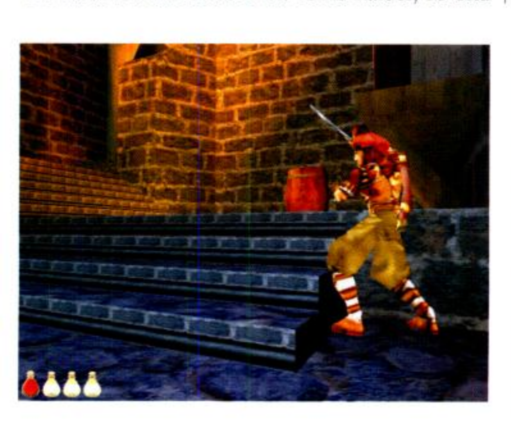
Хотя, если честно, то плавает он очень красиво. Особенно на меня произвели впечатление следы на воде. Но есть тут и свои ловушки и, соответственно, способы их преодоления. Из старых «знакомых» присутствуют пропасти, преодолеваемые прыжком, когда простым, а когда и с разбега; шипы, возникающие при вашем приближении; чисто «принцевские» кнопки, вмонтированные в пол, для управления решетками и, конечно же, меч(!), который, между прочим, еще предстоит отобрать у стражника. Вообще, было бы интересно посмотреть на принца Али, палящего, скажем, из огнемета, но... таких высот дворцовая техника еще не достигла. Впрочем, лук с пылающими стрелами тоже



неплохое оружие (особенно, если к нему приноровиться, что не так уж легко сделать) и не раз спасет жизнь нашему герою.

Из общих черт новой игры хотелось бы отметить, что графика выполнена на высоком уровне, движения принца по-прежнему пластичны, а сам он не растерял своих навыков за годы бездействия: прыжки, подтягивания и прочие гимнастические упражнения выполняет безукоризненно. Управление, конечно, несколько усложнилось – неизбежное последствие трехмерности. Музыка на меня не произвела особого впечатления, но в то же время и не вызвала негативной реакции, т. е. была именно такой, как нужно: не отвлекала, а создавала ненавязчивый фон. Приятно порадовала возможность сохраняться в любой момент игры и оставлять любое количество записей. В целом же Prince of Persia 3D сделан не так плохо, как можно было ожидать, однако и не так хорошо, как хотелось бы.

Остается надеяться, что когда-нибудь появится Prince of Persia 4, в котором будут восстановлены прежняя оригинальность и привлекательность. А может следующим шагом станет создание игры с возможностью выбора персонажа: Принц или Лара – и, соответственно, главная цель будет заключаться в освобождении второго? Что это – еще одна революция в мире компьютерных игр? ■

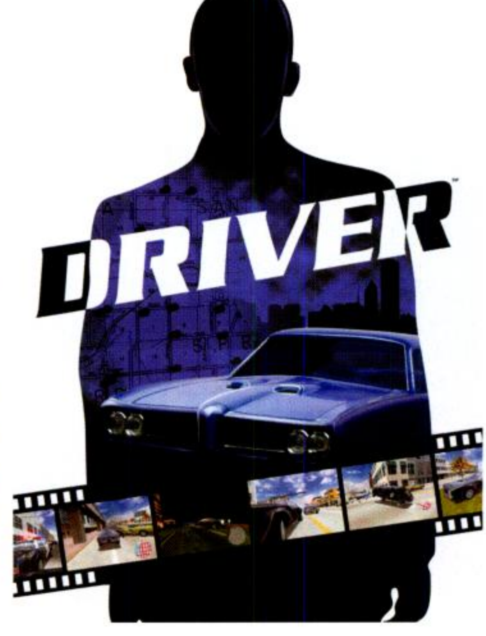






Сергей Светличный

Улицы в огне



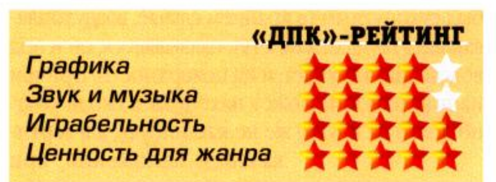
Что может представлять собой игра под названием Driver? «Очередные автогонки!» – решит читатель и... ошибется. Это гораздо больше, чем просто гонки,– начать хотя бы с того, что здесь отсутствует основной принцип игр этого жанра – «приди первым, обогнав всех своих соперников». По большому счету, тут и соперников-то в традиционном понимании этого слова нет. Зато есть интересный сюжет в стиле голливудского боевика. А много ли вы знаете автосимуляторов с хоть каким-нибудь сюжетом? То-то.

С него, пожалуй, и начнем. Итак, вы – профессиональный водитель, к тому же – специальный агент, который внедряется в банду с целью ее полной и безоговорочной ликвидации. Однако чтобы не возникло никаких недоразумений вроде тех, которые можно наблюдать в бессмертном фильме «Место встречи изменить нельзя» – «Ты на руки его посмотри!», вам придется перед наймом на «работу» продемонстрировать свое мастерство вождения автомобиля в подземном гараже – как вы умеете лавировать между препятствиями, выполнять «полицейские» развороты на 180°, развивать максимальную скорость на коротком отрезке и тому подобные трюки. После того как вы произведете впечатление на местную «братву», вы становитесь «членом семьи» и приступаете к работе.

Примечательно, что правоохранительные органы не догадываются о вашем «благородном» происхождении (настолько секретна ваша миссия) и принимают вас за простого бандита со всеми вытекающими отсюда последствиями – при каждом удобном случае за вами будет гоняться вся полиция города. В принципе, их можно понять – внешне вы ничем не отличаетесь от преступника, когда перегоняете через весь город находящийся в розыске автомобиль, или едете в набитом взрывчаткой пикапе, или помогаете смыться грабителям банка, или громите сеть ресторанов, владелец которой отказался платить... в общем, задания те еще.

Неудивительно, что для подобного размаха игры уже не годится стандартная система, когда дизайнеры ограничиваются написанием от силы десятка кольцевых трасс. Разработчикам из

Название Driver
Разработчик Reflections Interactive
Издатель GT Interactive
Жанр автосимулятор



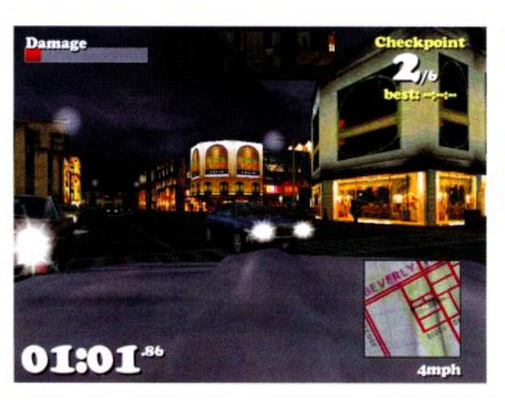
Reflections пришлось смоделировать полноценные американские города с оживленным уличным движением, пробками на перекрестках, пешеходами и прочими прелестями современного мегаполиса.

Действие игры будет разворачиваться в Нью-Йорке, Лос-Анджелесе, Майами и Сан-Франциско. Конечно, города «имеют место быть» не в полном объеме, однако и того, что есть, вполне достаточно для создания у игрока ощущения езды по огромной территории – на скорости около 80 миль в час среднестатистическую карту можно пересечь примерно за 3-4 минуты, что само по себе немало. Однако все миссии построены таким образом, что вы ни разу (ну, или почти ни разу) не уткнетесь в край карты. Хоть маршрут движения практически никогда не задается явным образом, и вы вольны ехать, как заблагорассудится, зачастую (особенно если задание на время) наиболее удобный путь виден сразу и невооруженным глазом, что избавляет вас от необходимости петлять по городу и заезжать в тупики.



Особый шарм игре придает модель вождения – хоть разработчики и заявляют во всеуслышание о достигнутом ими «небывалом реализме», на самом деле они поступили более мудро и сымитировали поведение автомобилей... из боевиков. Так что будьте готовы к спецэффектам в голливудском стиле в полном смысле – машины красиво, с заносом, входят в повороты, визжа покрышками и теряя колесные диски, взлетают на воздух при столкновении, совершают головокружительные прыжки на знаменитых «горках» Сан-Франциско... одним словом, феерическое зрелище, я лично с интересом просматривал в повторе каждую выполненную миссию.

Интерфейс в игре весьма оригинален – основное, так сказать, окно представлено в виде гостиничного номера, в котором различные детали интерьера являются пунктами меню. Так, лежащие на столе ключи от машины – прогулка по мегаполису, во время которой вы можете ознакомиться с новым городом, провести рекогносцировку на местности, изучить пути подхо-











да и отступления к месту следующей операции, да и просто проветриться. Я, например, с удовольствием прокатился по всемирно известному мосту Golden Gate. Однако вернемся в гостиничный номер. Кроме видеомагнитофона, на который вы «записываете» игру, есть еще одна немаловажная вещь – телефонный аппарат. На него звонят клиенты и предлагают очередную работу. Иногда вы обнаруживаете на своем автоответчике сразу несколько сообщений такого характера, и приходится выбирать, на какое предложение соглашаться, а какие лучше проигнорировать. Естественно, работая на одних бандитов, рано или поздно становишься поперек дороги другим, так что приготовьтесь к выяснению отношений между различными группировками. В общем, сюжет действительно интересен и изобилует неожиданными поворотами, и в целом он не уступит неплохому американскому боевику. Так что не буду портить вам удовольствие и преждевременно раскрывать все секреты Driver – поиграете, сами во всем разберетесь.

Интерфейс в игре весьма оригинален – основное, так сказать, окно представлено в виде гостиничного номера, в котором различные детали интерьера являются пунктами меню.

Кроме игры «по сюжету», в Driver есть и другие режимы – на случай, если у вас нет возможности провести за рулем виртуального автомобиля целый вечер. Дело в том, что, как и любая уважающая себя приставочная игра (Driver пришел на PC с Sony Playstation), своей системой сохранения она способна довести игрока до белого каления. Поскольку видеомагнитофон, это могучее средство записи всего и вся, находится в гостиничном номере, то и сохраниться можно только по возвращении с задания. Более того, некоторые миссии являются «многоступенчатыми», как баллистические ракеты: выполняешь задание, и вдруг выясняется, что все идет не так, как предполагалось ранее, первоначальная схема летит ко всем чертям, и приходится на ходу перестраиваться, придумывая новый план действий (или, в крайнем случае, без всякого плана пытаясь спасти свою жизнь). Нечего и говорить о том, что подобные повороты сюжета не предусматривают заезда в гостиницу, в итоге приходится проходить несколько миссий подряд без записи, ругая разработчиков на чем свет стоит. Так что, не имея возможности в любой момент сохранить текущее положение дел, в режиме карьеры можно играть, только будучи уверенным в том, что в течение ближайших нескольких часов вас никто не потревожит.

А как быть, если поиграть хочется, а свободного времени немного? Специально на этот случай в Driver предусмотрены одиночные миссии, к тому же, кроме обычного режима езды по chekpoints на время, здесь есть такой неординарный вариант, как погоня, причем как с точки зрения удирающего, так и преследователя (в течение определенного времени вы должны либо не упустить из виду свою жертву, либо, наоборот, избавиться от хвоста). Есть «гонки по бездорожью» – на мой взгляд, наименее интересный режим, поскольку ничем особенным от стандартных автогонок он не отличается: где-то далеко за городом вы один за другим накручиваете на колеса своего автомобиля круги вокруг чьего-то ранчо, соревнуясь с самим собой в скорости. Зато режим Carnage, без сомнения, поможет вам в кратчайшие сроки избавиться от скопившейся за день усталости и поднять настроение, испорченное в постоянных пробках на улицах в часы пик. Ручаюсь, что уже через пару вечеров, проведенных за Carnage в Нью-Йорке, вы будете смотреть на пробки в вашем родном городе совсем другими глазами. Пожалуй, стоит все же рассказать, в чем дело. Представьте, что вам выдали



автомобиль, который по своим «прочностным» характеристикам приближается к танку Т-84, и дали задание за одну минуту врезаться в как можно большее количество автомашин. При этом просчитывается стоимость, на которую вы их расколотили. Наилучший показатель, которого мне удалось достичь, – $360000 (для этого пришлось выехать на окружную дорогу). Так что масса веселья вам гарантирована.

Игра предоставлена компанией SoftClub: тел. (095) 232-6952

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Как называется серия гоночных симуляторов, созданная ранее Reflections Interactive?

а) Destruction Derby; б) Test Drive; в) Rally Championship

2. В какой из перечисленных игр можно было покататься в реально существующем городе?

а) Carmageddon; б) Midtown Madness; в) Interstate'76

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыгран диск Driver предоставленный компанией SoftClub, тел. (095) 232-6952.

Сергей Светличный

Мой брат Каин



В последнее время стало модно делать игры про всякую нечисть – вампиров, оборотней, вурдалаков, зомби наконец. Похоже, здесь срабатывает принцип маятника: устав от бесконечно положительных героев, народные массы все настойчивее требуют чего-нибудь оригинального.

Название Legacy of Kain: Soul Reaver
Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Eidos Interactive
Жанр action/adventure

ПО ЛУННОМУ СВЕТУ БЛУЖДАЮ, ПОСВИСТЫВАЯ...

Принято считать, что первой игрой «про плохих» был Dungeon Keeper. Однако еще до этой замечательной, полной черного юмора стратегии на игровой приставке Sony Playstation (а вскоре – и на PC) вышла другая игра, выполненная в необычном даже по сегодняшним меркам жанре аркадной ролевой игры, – Blood Omen: Legacy of Kain, в которой главным героем был Каин, мертвец по происхождению и вампир по призванию, с течением времени становящийся все более неприятной личностью. Буквально пропитанная аркадным духом Blood Omen, тем не менее, обладала и достаточно явными признаками настоящей RPG: большие размеры игрового мира, система характеристик главного героя, изучаемые по ходу игры заклинания... Нечего и говорить о том, что «Кровавое знамение» не пришлось по душе ни «ролевикам», ни любителям простых, «незамутненных» аркад. А зря, игра была просто замечательной, я, помнится, с огромным удовольствием «пил» человеческую кровь, восстанавливая собственное здоровье, «заряжался» магической энергией, «питаясь» душами невинных людей... Хорошее было время, одним словом.

КТО НАПИСАЛ ВСЕХ НАС, КАК РАССКАЗ?

Для приверженцев нездорового образа потусторонней жизни сообщаем приятную новость: старые добрые времена возвращаются. Новая игра от Eidos Interactive – Legacy of Kain: Soul Reaver – позволит вам вновь побывать в шкуре вампира со всеми вытекающими отсюда «маленькими радостями».

Однако игроки, которые до сих пор помнят «первоисточник», могут испытать довольно сильное разочарование: жанр аркадная ролевая игра, единственным представителем которого и была Blood Omen: Legacy of Kain, предан забвению в угоду банальным action/adventure. Tomb Raider, одним словом. Впрочем, ничего другого от издателя Soul Reaver – компании Edios – ожидать не приходится. Конечно, тот факт, что теперь мы будем разгуливать по абсолютно трехмерным пространствам, не может не радовать, однако полная потеря памяти и ролевой составляющей оказывается весьма болезненной.

ГДЕ ТВОИ КРЫЛЬЯ?

В Soul Reaver в нашем «подчинении» окажется не сам Каин (ставший к этому времени ни много ни мало, а повелителем всех вампиров), а один из его соратников – Raziel. Наш герой, впав в немилость и оказавшись «отлученным от двора» (а если быть более точным, то сброшенным в пропасть со сломанными крыльями), поклялся отомстить своему господину. Похвальное и своевременное решение. Однако все, что он может противопоставить могущественному противнику, это острые когти (чистые руки, горячее сердце и холодный ум) да пару переломанных крыльев, годных лишь для парения (да и то «низенько-низенько»). Что же заставило Каина так жестоко расправиться с одним из своих ближайших помощников? История эта длинная и «жалостливая», так что не откажем себе в удовольствии и воспроизведем ее, хотя бы в сокращенном варианте.

БЕСЫ ПРОСЯТ СЛУЖИТЬ, НО Я НЕ СЛУЖУ НИКОМУ

Итак, в стране Носгот веками шла война вампиров и людей, и победа в итоге досталась кровососущим. На начало игры человечество влачит жалкое существование, а безраздельными хозяевами страны являются воины Каина. От нечего делать вампиры стали совершенствовать свои тела. При этом темный лейтенант Разиэль, один из помощников Каина, больше других поднаторевший в генной инженерии, осмелился превзойти своего повелителя и обзавелся парой великолепных крыльев, за что и был наказан. Возвращенный к жизни (если подобное существование можно назвать жизнью) неведомыми древними богами, он отправляется мстить. Все.

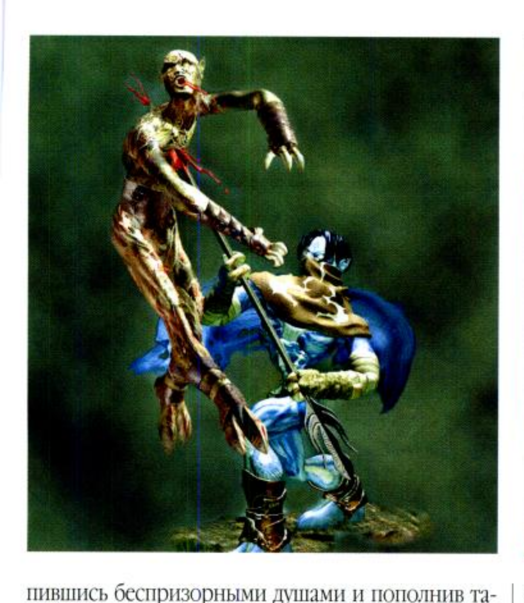
В принципе, у этих самых древних богов были какие-то пожелания (не зря же они его оживляли), но кому это интересно?

ОН ЛОВИТ В ВОЗДУХЕ ДУХОВ РУКОЙ...

В чем нельзя отказать Soul Reaver, так это в оригинальности игрового процесса. Поскольку Разиэль мертв, так сказать, перманентно, ему не грозит смерть в бою. Поэтому вместо обычных двух столбиков – уровня жизни и уровня маны – главный герой может похвастать только вторым. Более того, ему оказывается доступным существование в двух мирах – обычном, который здесь именуется материальным, и мире призраков. И если он потерпит поражение в бою, то все, чем это ему грозит, – всего лишь «выпадение» в призрачный мир. Подкре-











пившись беспризорными душами и пополнив таким образом запас энергии, через специальный портал можно вернуться в материальный мир и предстать перед озадаченным соперником свежим и полным сил.

Сам процесс поглощения душ обставлен весьма эффектно: Разиэль оттягивает край плаща, которым он обычно обматывает рот (нелишняя мера, если принять во внимание, что нижней челюсти у него просто нет, – видимо, сгнила по ходу дела), и втягивает в себя пролетающее мимо светящееся «нечто» (словами описать это довольно тяжело).

ЭТО МИР, В КОТОРОМ НИ СЕКУНДЫ БЕЗ ДРАКИ

Однако под стать Разиэлю и противники – ему (а соответственно, и вам) приходится сражаться с недавними друзьями и приятелями – такими же вампирами, как и он сам (ну разве что чуть более живыми). Убить обычными средствами их оказывается весьма проблематично, чтобы не сказать невозможно, поэтому Разиэлю приходится всячески изощряться, пытаясь справиться с «вечно живыми». Для этого могут пригодиться самые неожиданные вещи: так, противника можно убить, подставив под луч света, пронзив острым предметом, сбросив его в реку. Неплохим оружием в умелых руках может оказаться факел – от огня вампир погибает так же быстро, как и от воды.

Определенную долю разнообразия вносят периодические переходы из одного мира в другой: дело в том, что их архитектура незначительно отличается, однако, как и следовало ожидать, именно подобными мелочами и приходится пользоваться игроку. Иными словами, если вы зашли в тупик, не поленитесь перейти в другой мир и хорошенько осмотреться – вполне вероятно, что здесь вам удастся найти проход. Кроме различий в архитектуре, миры разнятся и в другом. Так, в материальном мире вода является непреодолимой преградой – если вы решите принять ванну, то итогом такого купания будет принудительный переход в призрачный мир (в нем понятие воды отсутствует как класс). Пока вы находитесь в мире призраков, в материальном время не движется – между прочим, эта особенность пригодится в прохождении игры. Однако основное различие миров состоит в том, что в материальном Разиэль может перемещать предметы, в то время как в призрачном он этой возможности лишен. Так что любую дверь придется открывать в своем, так сказать, материальном обличьи, да и копье, если вы призрак, сдвинуть с места не удастся – руки будут просто проходить сквозь древко.

Из-за этого, кстати, каждый раз придется искать новое оружие, причем в отсутствие такового вполне может сгодиться выдернутый из ограды прут, факел, освещавший темный коридор, и прочие предметы, не предназначенные, казалось бы, для военных действий. Ближе к середине игры, кстати, в вашем распоряжении окажется великолепный меч, который существует в обоих мирах. Единственным его недостатком является то, что в материальном



мире он исчезает, как только вас ранят, и появляется только после перехода в призрачный мир, так что все бои придется выигрывать «всухую».

КАКАЯ ТОСКА – НЕ ЗНАТЬ, КУДА ПОЙТИ

С противниками, вроде, разобрались, осталось выяснить, где же, собственно, происходит действие игры. Вначале кажется, что перед вами расстилается огромный мир с полной свободой перемещения, однако это только на первый взгляд.

Действительно, игровое пространство не поделено на уровни, а представляется игроку как единое целое, при этом те или иные участки подгружаются по мере необходимости незаметно для игрока. Однако разнообразие путей прохождения – кажущееся, на самом деле верный путь только один, все остальные очень быстро заканчиваются тупиками. Самое неприятное в этой ситуации – что никаких подсказок (куда собственно идти) нет, поэтому после выполнения очередного задания приходится блуждать по всему уже пройденному маршруту в поисках выхода – дело в том, что Разиэль обзаводится все новыми и новыми талантами, поэтому проход вполне может оказаться там, где вы уже побывали, однако не смогли пробраться (например, потому, что раньше не умели просачиваться сквозь решетки).

А теперь внимание: в игре реализована великолепная возможность сохранения в любом месте в любое время! Вот вы смеетесь, а в одном обзоре приставочной версии Soul Reaver это говорилось на полном серьезе. Что поделать, народ там не избалован магической функцией quick save, так что для них это – настоящее благо. Однако разработчикам, похоже, не хватило духу продолжить начатое дело, и поэтому загрузка происходит несколько непривычно для компьютерного игрока: вы оказываетесь в самом начале игры, из которого приходится каждый раз на своих двоих топать до того места, на котором вы, собственно, и сохранялись. Отрадно, что, по крайней мере, все изменения на уровнях остаются в силе.

Однако не все так плохо, как может показаться на первый взгляд. Дело в том, что по всему миру разбросана система телепортов, позволяющих мгновенно перемещаться из одной точки в другую. Правда, они расставлены таким образом, что зачастую приходится играть по нескольку часов, прежде чем на горизонте наконец появится такая желанная арка с подернутым дымкой входом. Дойти, активировать, сохраниться и упасть. Спать. Два часа ночи.

ОСТАЛАСЬ ЛИШЬ ЗВЕНЯЩАЯ ТОСКА...

Игра неоднозначная. С одной стороны – великолепная идея, не менее впечатляющее воплощение (поверьте, мир выглядит действительно потрясающе, а бой с группой вампиров – это нечто), однако с другой – незримый дух приставок, выражающийся и в неудобной системе сохранения, и в бесчисленных головоломках вроде «расставь четыре кубика по соответствующим нишам», и в постоянно появляющихся монстрах, способен серьезно испортить впечатление от игры.

Советуем просто не обращать на подобные вещи внимания и играть – поверьте, Soul Reaver того стоит.



Александр Птица

Убить Терминатора, или Бивис и Баттхед по-русски 2

Что скажет история? История, сэр, солжет, как всегда.

Джордж Бернард Шоу

Название «Петька и Василий Иванович 2: Судный день»
Разработчик S.K.I.F.
Издатель «Бука»
Жанр квест



Как приятно вновь попасть в знакомые до боли места и пообщаться со старыми друзьями. Вот она, деревенька Гадюкино. Все, вроде бы, как раньше, да не совсем... Какая-то она меленькая стала, людишки пьяненькие там и сям валяются, двери избушек заколочены.

Анка, видать, где-то на заработках ошивается (понятно, какие могут быть у нее заработки). Единственная живая душа, не считая занудного Фурманова, – пасечник Кузьмич, да и тот в молодежную моду ударился, очки солнечные нацепил. Ску-учно, тоскливо, одним словом, настоящее Гадюкино.

Зато у Петьки с ВИЧем проблем «по самое не хочу». Хоть и удалось легендарному комдиву из цепких конечностей инопланетян проклятущих вырваться, да, видать, насмотревшись X-Files, супостаты эти железяку какую-то инородную в него вживили, в киборга превратить задумали. И страдает таперича народный герой и думами бывает обуяем тревожными. Излечиться бы как-то надо. Прошелестел по деревне слушок, якобы инопланетяне катакомбы подземные построили, в аккурат под Петькиной избой, дык, опять же, проникнуть туда надобно, может, способ лечения какой-то найдется, иначе придется Василь Иванычу до скончания века скрывать под своим народным лицом вражью терминаторскую личину. Чапай с Петькой – хлопцы не промах. И подземные коридоры с лавой преодолеют, и машину времени запустят, и на Брайтон-Бич шороху наведут, и с потомками Анки и Фурманова, окопавшимися в далекой Америке, общий язык найдут...

Земля не успела совершить полный оборот вокруг светила, как получивший от наших читателей титул самой прикольной игры прошлого года квест «Петька и Василий Иванович спасают Галактику» обзавелся наследником. Младенца, появившегося на свет в начале сентября, нарекли «Петька и Василий Иванович 2: Судный день». Рисованые «мультяшные» адвентюры нынче в дефиците, к тому же успех исходного продукта всегда подогревает интерес к сиквелам и будит воображение фанатов. Интересно же, черт побери, чего еще можно понапридумывать на популярную историко-авантюрно-анекдотную тему и какими новыми остроумными приколами порадуют разработчики. Я тоже, можно сказать, считал дни до предполагаемого релиза и предвкушал...

Хотя существует мнение о том, что сиквелы не могут подняться до уровня оригиналов, наличествующие исключения из этого правила вселяли в меня определенные надежды, но, увы, жестокая и неумолимая реальность разрушила сладкие грезы о пришествии идеального русскоязычного квеста.

Сразу же хочу грубо и нетактично наехать на игру. Ну надо же выплеснуть заряд накопившихся отрицательных эмоций, чтоб потом в спокойном тоне и о имеющихся достоинствах потолковать.

Ой, ребятушки (это я к сценаристам и авторам диалогов обращаюсь), да за кого же вы типа держите уважаемых квестолюбов? Неужто среди них вы видите, хе-хе, сплошных перцев да пельменей. Неужели на Руси иссякли настоящий искрометный юмор и истинное остроумие (или просто вы немножечко поленились и решили выехать только за счет популярности первой части игры)?

Даже у Бивиса и Баттхеда в мультиках и играх вся их придурочная отмороженность – фирменная и неповторимая, что и привлекает толпы фанатеющих подростков. С сожалением должен признать, что по части прикольности ПиВИЧ не дотягивает даже до уровня американских эм-ти-вишных бакланов.

Ну, все, хватит хаять «литературные достоинства». Поговорим о чем-нибудь красивом, графике например.

Технологически почти все осталось прежним – плоские, хорошо анимированные персонажи на рисованых же двумерных фонах, в первую очередь это относится к перекочевавшим из первой части локациям, расположенным в деревне Гадюкино, где основными цветами палитры были зелень травы, голубизна неба и песочная желтизна дорожек. Далекое заокеанье расцвечено другими красками – все правильно, нужно ведь, чтоб столица всемирного капитала и глухая российская деревенька хоть чем-то отличались друг от друга. Но подземные владения инопланетян – это действительно лихо и даже местами классно. Умельцы-разработчики из S.K.I.F. применили здесь свою технологию – внедрение трехмерных объектов в двумерные фоны – и получилось совсем неплохо. Как будто вновь Quake, и вновь лава, и вновь коридоры, а вот и барельеф народного героя Дюка на стене.

К слову сказать, игровые головоломки я отнес бы к среднему уровню сложности, да и лишние предметы не приходится в чемодане зря таскать. Все, что Петька с Василием Ивановичем обнаружат, в конечном итоге находит свое применение.

Напоследок еще немножко поворчу. Маленькая игра получилась. Закончилась быстро. Может ПиВИЧ-3, если дело до него дойдет, подлиннее да поинтереснее будет?

Игра предоставлена компанией «Бука», www.buca.com



«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика
Звук и музыка
Играбельность
Ценность для жанра

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Кто сыграл роль Василия Иваныча в легендарном кинофильме братьев Васильевых?
а) Иван Мамочкин; б) Юрий Деточкин; в) Борис Бабочкин

2. Назовите причину, по которой Чапаев отказался командовать вооруженными силами в мировом масштабе (по версии кинофильма)

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди первых трех человек, сообщивших правильные ответы на оба вопроса, будет разыгран диск **«Петька и Василий Иванович 2: Судный день»**, предоставленный компанией **«Бука», www.buka.com.**

Юрий Коломейко

Альтернативная стратегия





Стратегия «Битва Империй: Ацтеки» от российских разработчиков из New Media Generation – игра с достаточно оригинальным сюжетом. Что ж, сюжет real-time strategy – гость редкий, поэтому остановимся на нем подробнее. Итак, в XV веке ацтеки завоевывают американский континент, подчиняя себе все индейские племена.

Название «Битва империй: Ацтеки»
Разработчик-издатель New Media Generation
Жанр стратегия реального времени

Этого им показалось мало, и поклонники Кецалькоатля отправляются через Атлантический океан. Там воинственные индейцы быстро расправляются с чернокожими защитниками родины и покоряют весь африканский континент. Вскоре внимание завоевателей привлекает Европа. В итоге на начало игры в мире существует три сверхдержавы: Империя Ацтеков, Китайская Империя (в составе которой Япония, Монголия и Индия) и Русь (Средняя Азия, Урал, Западная Сибирь).

Три расы борются за мировое господство, причем не с помощью топоров, копий и луков, а с использованием систем залпового огня, огнеметов, гипнотизеров и подводных лодок.

Скорее всего, разработчики имели в виду, что в этом альтернативном мире техника ушла вперед лет этак на триста–четыреста. Если на игру смотреть именно так, то она оказывается полна юмора, тонкой стилизации и издевательства над штампами стратегического жанра. Действительно, когда начинаешь играть, кажется, что «Ацтеки» – дело рук американских школьников, уверенных, что Москва находится в Сибири, а по улицам там ходят медведи.

Что касается самой игры, то это достаточно самобытная стратегия реального времени. Причем ее оригинальность заключается, как ни странно, в простоте. Сейчас существует огромное количество хороших RTS, поэтому достаточно сложно выпустить игру, достойную предшественниц, не говоря уже о создании чего-нибудь действительно необычного. Именно поэтому многие разработчики до предела усложняют свое детище (вводится неоправданно большое количество ресурсов, разрастается древо технологий, добавляется громоздкая система дипломатии), свято веря, что это поможет игре превзойти конкурентов. На деле же оказывается, что пользователь не может, а иногда и не хочет контролировать все процессы. Разработчики «Ацтеков» пошли по другому пути. Они упростили систему развития колонии и совсем изъяли понятие upgrade, сделав упор на военные действия.

Все войска враждующих сторон в меру сбалансированны. В игре нет Абрамса, сметающего на своем пути вражеские МИГи и детские садики. Все до одного юниты имеют свои плюсы и минусы. Например, русские самоходные пушки обладают огромной разрушительной силой, отлично уничтожая вражеские строения и «медлительную» технику, но пара-тройка быстрых ягуаров (в буквальном смысле хищников семейства кошачьих) с легкостью разгрызает их бронзовые стволы. В качестве другого примера можно привести китайские установки залпового огня «Повелитель». Обладая ужасающей мощью и большой площадью поражения, они являются отличным средством защиты мостов и перешейков, но при наступлении существует большая вероятность того, что ваши боевые порядки попадут под залп. В процессе игры практически невозможно вести эффективные боевые действия, имея армию из одного или двух типов войск. Такой баланс сил позволяет игроку разрабатывать множество собственных методов нападения и обороны.



Что касается развития «города», то тут можно отметить единственное новшество. В начале почти каждой миссии вам предоставляется выбор: развивать поселение как город, деревню или крепость. В городе можно строить здания, которые позволят создавать военные машины и механизмы, а также шахты, добывающие абстрактный ресурс (железо, уголь, поваренную соль, не все ли равно). В деревне же аналогом шахт являются фермы, а защищать ее станет живая сила: снежные люди, слоны, медведи и т. д. (это не шутка, это реальные боевые единицы в игре, равно как и топорометы, туземцы, дирижабли и прочее). Рядом же с крепостью не могут находиться промышленные и сельскохозяйственные строения, зато тут представлен самый широкий спектр боевых единиц и укреплений.

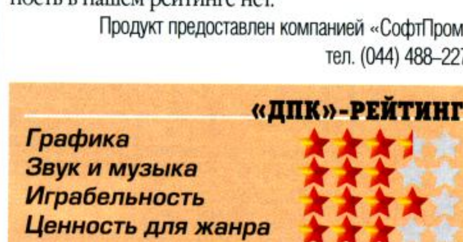
В общем, игра довольно оригинальна и по-своему интересна. Как ни странно, но графическое исполнение, вызывающее в первый момент активное неприятие, смотрится в высоких разре-



шениях вполне сносно и чем-то даже напоминает Total Annihilation: Kingdoms, хотя количество кадров анимации, затраченных на каждого монстра, стремится к нулю. Звук в игре есть – это все, что о нем следует знать.

Одним словом – отличная пародия на все Clone&Conquer-стратегии. Жаль, оценок за пародийность в нашем рейтинге нет.

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 488–2278



Олег Данилов

Тайна Gorky-17

Название Gorky-17 (Odium)
Разработчик Metropolis
Издатели Topware/Monolith/«1С»/Snowball
Жанр ролевая игра
Дата выхода осень 1999
www.gorky17.com



Урожайна нынешняя осень на ролевые игры. Что ни месяц, то пара-тройка новых проектов, один другого краше. Вот и наши извечные друзья из сопредельной с Польшей Германии готовят на осень интересную RPG. А северные соседи в лице многостаночной Snowball берутся локализовать это безобразие на ужасно-фантастическую тематику по фамилии Gorky-17 (в Европе) и кличке Odium (в США).

Так повелось, что любая ролевая игра с приставкой Sci-Fiction сравнивается с Fallout. Так повелось, и Gorky-17 не избежать этой участи. Хотя появившаяся не так давно вызывающе короткая демо-версия игры всеми силами доказывает нам, что в числе ее родителей не только папаша Fallout. Мы насчитали еще двоих мамаш. Во-первых, это краснознаменная Incubation (знаменитый пошаговый Quake), во-вторых, нами замечена наследственность классической адвентюры, со всеми свойственными ей атрибутами (инвентарь, комбинация предметов и т. д.). Спокойней господа, начинаем устанавливать материнство.

Как известно, есть две составляющие успеха RPG – это сюжет и свобода действий (вероисповеданий и слова). С сюжетом в Gorky-17 все в порядке. На страшно секретной военной базе Soviet Union проводились загадочные эксперименты по генетике. Настолько загадочные, что правительство испугалось их результатов и приказало сравнять базу с землей. Прошло время... Как оказалось, ковровая бомбардировка не дала положительных результатов – жизнь на базе уцелела. Странная и опасная жизнь. Командование НАТО послало боевую группу разведать обстановку на объекте Gorky-17, и, как водится, связь с группой прервалась. Настырное НАТО послало вторую группу, в которую имеете честь входить и вы. С кем из трех спецназовцев ассоциировать себя, решайте сами. В наличии имеются: спокойный и рассудительный командир группы Cole Sullivan (то ли немец, то ли американец), пугливый и нервный поляк Jarek Owicz и загадочный француз Thiery Trantigne.



По большому счету, кроме фантастического сюжета, игра похожа на Fallout только одним: перемещения по карте (здесь это улицы Gorky-17) осуществляются в реальном времени, но при встрече с противником игра переходит в походовый режим. Собственно, все действия происходят на фоне предрендеренных задников, трехмерными же являются лишь фигуры персонажей и монстров. Причем в различных ситуациях нам предлагаются совершенно разные ракурсы и масштабы порой одних и тех же декораций.

В отличие от знаменитого предка персонажи Gorky-17 не могут похвастаться множеством характеристик. Все, что включает в себя ролевая составляющая: опыт, максимальное количество хитов, дальность передвижения, удача, точность, контратака и хладнокровие. Зато оружие как будто родилось в Fallout. Знакомые нам пистолеты, винтовки, гранаты, огнеметы, топоры, ножи, бейсбольные биты и другие инструменты для членовредительства. Да и монстры-мутанты чем-то отдаленным напоминают родной мир post-nuclear. В демо-версии в качестве мишеней предлагаются: Sfinks – нечто среднее между ящерицей и Чужим; Cutter Pill – сбежавший от Арчи Хищник; Garcia – изумительная тварь со встроенным пулеметом, косой и собственной головой в третьей руке; гигантская муха Grandma вместе со своими детками. Зверинец оригинальный, но маленький. Собственно бои больше всего напоминают шахматные этюды Incubation – шаг вправо, выстрел, поворот, перевязка, выстрел... не хватает только сержанта Брата.



Вообще вся демка очень и очень маленькая. Такое впечатление, что нам показали конфетку, а потом спрятали... обидно. Не знаем, как будет в полной версии – в демо наш путь по Gorky-17 строго ограничен квестовыми элементами. Высадка; разговор друг с другом (кстати, вы никогда не можете вмешаться или выбрать реплику); встреча с монстрами; далее к трупам членов первой группы; вторая встреча с мутантами; каптерка, где нужно взять перчатки; встреча с Василием Добровски; третье рандеву с монстрами; подействовать перчаткой на ворота; спуститься вниз (в этот момент следует ожидать прихода Grandma); взять руку монстра; далее к воротам с кодовым замком; четвертая встреча с мутантами; подействовать рукой на замок и финита... конец демо. Причем за заборами и недоступными местами явно видны ящики, которые можно открыть, винтовки, которые можно взять, и т. д. Обидно...

Хотя ждать выхода полной версии не так уж и долго... Сколько там той осени... Что же в итоге получится у Metropolis, Topware, Monolith и Snowball и каков настоящий вкус ядреной смеси RPG, стратегии и квеста, мы расскажем вам в следующем номере... Если все будет хорошо.

P. S. Разведка доносит, что в локализованной версии Cole Sullivan превратился в Колю Силиванова... No comment. ■

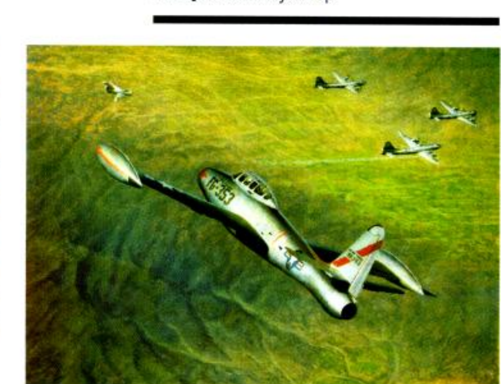


Владимир Кочмарский

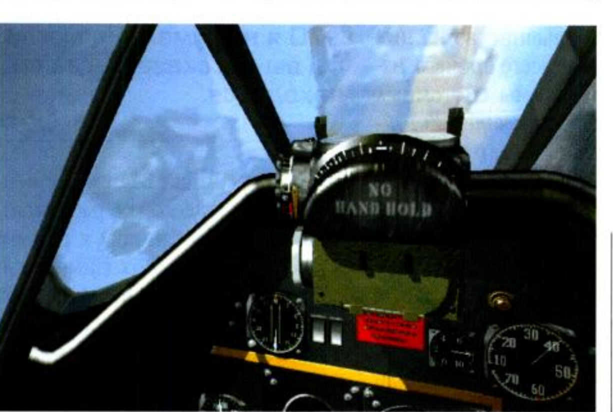
Прогулка по аллее МиГов

Название MIG Alley
Разработчик Rowan Software
Издатель Empire Interactive
Жанр авиасимулятор

25 июня 1950 г. обученные и вооруженные Советским Союзом войска Корейской Народно-Демократической Республики пересекли 38-ю параллель и вторглись на территорию Южной Кореи. Так начался первый «горячий» конфликт «холодной войны». Операция эта была спланирована советскими стратегами в лучших традициях «Блицкрига» – мощные бронетанковые кулаки рассекли слабую оборону южан и, сметая все на своем пути, в течение нескольких недель взяли под контроль практически всю территорию Корейского полуострова. Но...



Советские дипломаты не смогли на должном уровне поддержать успехи своих же военных, и американские и австралийские силы, размещенные на территории Южной Кореи, получили статус войск ООН. Вновь в направлении Японского моря потянулись караваны судов с солдатами и оружием, двинулись авианосные группы. В ходе воздушной войны выяснилось, что ни китайским, ни тем более корейским пилотам не сравниться с американцами. Поэтому для защиты важных северокорейских военных и промышленных объектов были тайно направлены советские авиаполки, вооруженные новейшими истребителями МиГ-15. Они были размещены в наиболее развитом и одновременно уязвимом районе Северной Кореи. Именно над ним разгорались самые жаркие воздушные сражения. Американские пилоты назвали его MIG Alley – аллеей МиГов.



Тема корейской войны оказалась благодатной для разработчиков военных игр, в том числе и авиасимуляторов. Однако в последнем жанре продуктов, посвященных исключительно событиям этих лет, было довольно мало. Так, в прошлом году появился не совсем удачный Sabre Ace. В остальных же играх воссоздавались лишь отдельные эпизоды той войны и моделировались только два наиболее известных самолета – F-86 Sabre и МиГ-15. Поэтому мы с большим интересом отнеслись к MiG Alley – еще одному авиасимулятору, посвященному событиям 1950–1953 гг.

Одна из отличительных черт игры – тщательный подход разработчиков к воссозданию игрового мира. Полет над бурыми сопками корейского полуострова, когда отдаленные вершины скрываются в голубой дымке горизонта, действительно завораживает. Леса, деревушки и города, разбросанные по холмистой местности, – все это объемно и реально. При наличии желания и определенного опыта вы даже сможете пролететь под мостом. Модели самолетов и наземных объектов выполнены также очень хорошо. Всего в игре присутствуют пять типов самолетов, за штурвал которых вы можете сесть: F-51D Mustang, F-80 Shooting Star, F-84 Thunderjet, F-86 Sabre (трех модификаций) и МиГ-15. Одна беда – тщательность, уложенная в прокрустово ложе сжатых сроков выпуска игры, не позволила ввести в нее всю или хотя бы большую часть участвовавшей в той войне техники. Особенно плохо обстоит дело с наземными войсками. Сам видел, как ООНовские Т-34 атаковали бедных северян. Не иначе как трофейные...

Модель полета в игре весьма сложная, в ней предусмотрены скоростные срывы потока, штопор, потеря скорости на резком вираже, разрушительные перегрузки и даже помпаж реактивного двигателя на критических углах атаки. Поведение самолетов различных типов смоделировано очень хорошо, каждый из них реагирует на действия пилота по-своему, причем весьма близко к тому, как это описывают боевые летчики и испытатели. Однако наряду со всем этим закрылки, шасси и воздушные тормоза можно выпустить на любой скорости, что совсем не соответствует действительности. Модель повреждений также весьма неплоха, присутствуют отказы различных систем, частичные разрушения конструкции. А вот вы врагам можете только повредить двигатель, убить пилота или взорвать самолет в воздухе.

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★½
Звук и музыка	★★★★
Играбельность	★★★½
Ценность для жанра	★★★★★

Очень неплохо в игре проработаны звуки, особенно радиопереговоры пилотов, причем не только из вашего звена. Но и здесь оказалось несколько неприятных нюансов. Первый был связан с ошибкой в программе, из-за которой служба поддержки Rowan предложила пользователям вообще отключить все звуки до выхода патча, который теперь можно загрузить с сайта компании. Второй же – голоса северокорейских солдат, слышимые даже сквозь рев реактивного двигателя и свист ветра при пролете на высоте нескольких метров над автоколонной или окопами. Не спорю, они были бы весьма забавным и реалистичным дополнением к шороху парашюта, когда вы спускаетесь на вражеские позиции. Но не в полете же!

В заключение можно сказать, что игра вполне заслуживает почетного звания hardcore, даже несмотря на некоторые упущения, исторические неточности и технические ошибки. И хотя до идеала ей далеко, она, бесспорно, является лучшей на сегодняшний день попыткой изобразить воздушную войну над Корейским полуостровом. ■









Может, вы знаете, как сохранить на диске файлы Windows Media (*.wma, *.wmv), полученные из Internet? Windows Media Player их только воспроизводит, а загрузить эти файлы напрямую тоже нельзя. Все обычные «качалки» просто не понимают адресов типа mms://msmedia.audio.com/audio/9.wma. Есть ли, в принципе, возможность получить копии таких файлов?

Сергей Быков, г. Киев

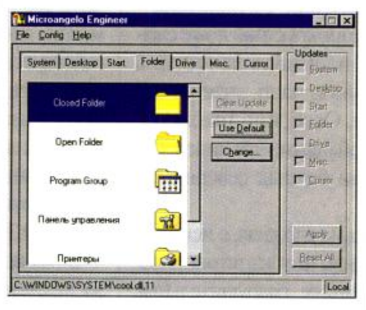
Очень многие распространенные в Internet форматы данных рассчитаны на однократный просмотр и не допускают прямой загрузки файлов и записи их на жесткий диск обычной командой из броузера. Это связано с тем, что в них, как правило, содержатся материалы, охраняемые авторским правом, копировать которые в общем-то нельзя. Но если очень хочется...

Для начала запомните следующее правило: *все* материалы, которые вы получаете из Internet, по умолчанию обязательно копируются в файлы на вашем ПК. Проблема только в том, чтобы найти эти копии, поскольку лежат они не на виду, а в укромном месте – в кэше броузера. Загрузите нужный файл для просмотра обычным образом, а затем, не закрывая Windows Media Player, запустите *Проводник* (или *Мой Компьютер*) и раскройте папку кэша. Если вы работаете в Internet Explorer 4.0/5.0, то она находится по адресу *C:\Windows\Temporary Internet Files*. Тем, кто предпочитает Netscape Navigator, придется пройти более длинный путь: *C:\Program Files\Netscape\Users\<ваше регистрационное имя>\Cache*. Internet Explorer сохраняет в кэше файлы под их настоящими именами (в вашем случае – *9.wma*), а Netscape Navigator – под собственными рабочими, в которых от оригинальных остается только расширение (например, *Mu9m9poj.wma* или что-то в этом роде). В последнем случае, чтобы найти нужный фрагмент, придется последовательно проверять все файлы соответствующего типа. Отыскав нужный файл, скопируйте его из кэша в выбранную для этой цели папку, при необходимости поменяв его имя.

Я хочу заменить стандартные пиктограммы Windows (например, значки некоторых папок) на разнообразные забавные рисунки. Как мне это сделать?

Леонид, г. Киев

Загрузите из Internet одну из многочисленных утилит для тонкой настройки интерфейса Windows. Большинство из них позволяет, кроме всего прочего, изменять пиктограммы системных объектов (*Мой компьютер*, *Корзина*, *Сетевое окружение* и т. д.) и папок. В «Домашнем ПК» № 4, 1999 (www.itc.kiev.ua) этому вопросу была посвящена отдельная статья. В качестве примера утилиты, позволяющей задавать произвольные пиктограммы для папок, в первую очередь можно назвать Microangelo 98. Это целый пакет, который дает возможность создавать, редактировать и применять разнообразные пиктограммы и значки курсора, в том числе и анимированные. Правда, он предназначен для Windows 98, но его последняя версия работает и в Windows 95. Еще можно поискать программы подобного назначения в любом файловом архиве (например, www.tucows.com). Они, как правило, располагаются в разделах Shell Enhancement Tools, Shell Extensions и т. п. Наиболее популярными из них, пожалуй, являются WinHacker 95 и Tweaki... for Power Users, которые нетрудно отыскать на сервере Free Themes (task.freethemes.com).



Утилита Engineer из пакета Microangelo 98 позволяет назначать пиктограммы практически для всех системных объектов.

В моем компьютере установлен процессор Celeron 333 в исполнении для Socket 370. Хотелось бы попробовать разогнать его. Я слышал, что для успешного повышения тактовой частоты нужно изолировать в процессоре контакт B21, но найти его на Socket 370 я не сумел. Не могли бы вы рассказать, где он находится.

Сергей

Искать контакт B21 в современных процессорах, рассчитанных на установку в разъем Socket 370, нет необходимости. В ранних CPU, предназначенных для Slot 1, по нему подавался сигнал, сообщавший о текущей тактовой частоте системной шины. Если он соответствовал значению 66 MHz, появлялась возможность выбирать более высокие коэффициенты умножения, чем для 100 MHz. Суть известного «фокуса» с изоляцией контакта B21 сводилась к тому, чтобы получить доступ к этим коэффициентам на шине 100 MHz и, установив один из них, ускорить работу ядра процессора.

Механизм выбора тактовой частоты ядра процессоров Celeron совсем другой. В них предусмотрен фиксированный коэффициент умножения, рассчитанный для работы на шине 66 MHz. «Разгон» этих CPU осуществляется путем увеличения последнего значения до 100 MHz. Так, частота ядра Celeron 300A составляет 4,5 × 66 = 300 MHz. После установки этого процессора на шину 100 MHz ядро начинает работать на частоте 450 MHz. В таком режиме большинство чипов функционирует стабильно. Чтобы проделать нечто подобное с вашим CPU, просто увеличьте частоту системной шины до 100 MHz. Однако при достигнутом таким образом значении 500 MHz Celeron работает далеко не так устойчиво. Поэтому вероятно, что ваша попытка окажется безуспешной. В таком случае компьютер просто не загрузится, и вам придется восстановить прежнее значение частоты шины.

Почему при передаче файлов между двумя компьютерами с помощью модема скорость передачи данных в разных направлениях различна, даже если модемы на обоих концах абсолютно одинаковы. В частности, когда от одного из компьютеров передача идет почти на предельной скорости, в обратном направлении едва удается достигнуть половины этого значения? От чего это зависит и как поднять скорость передачи на втором компьютере?

Сергей Марченко

Причин такого явления может быть очень много. Возможно, вы обмениваетесь информацией с компьютером в другом районе города, так что данные передаются между АТС с помощью аппаратуры уплотнения. В таком случае наиболее вероятно, что характеристики оборудования на станциях различаются, и это влияет на скорость передачи данных в прямом и обратном направлениях. Но, вероятно, положение можно исправить дополнительной настройкой самих модемов или последовательных портов ПК, к которым они подключены. При настройке модемов лучше всего обратиться к руководству пользователя – вероятнее всего, интересующая вас информация найдется именно там.

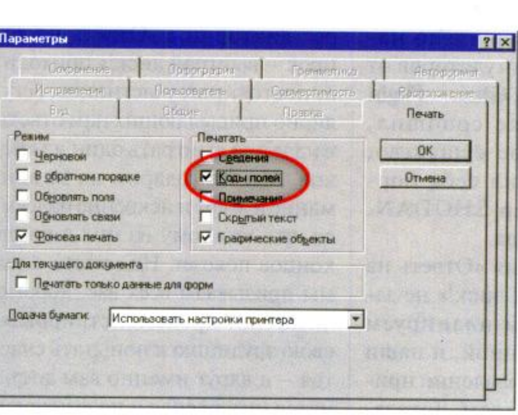
Чтобы исправить настройки COM-порта, к которому подключен модем, раскройте *Панель управления* (*Пуск → Настройка → Панель управления*) и дважды щелкните на пиктограмме *Система*. В следующем окне перейдите на вкладку *Устройства* и найдите в списке пункт *Порты COM и LPT*, а в нем – подпункт, соответствующий тому порту, к которому подключен ваш модем. Выделив его, нажмите кнопку *Свойства* и перейдите на вкладку *Настройка порта*. Обратите внимание на первое же выпадающее меню – *Скорость (бит/с)*. Вполне возможно, что на ПК, медленно передающем данные, задано слишком маленькое значение этого параметра, и вам потребуется выбрать

большее. Если в списке нет чисел больше 9600, значит, в этой системе установлена устаревшая микросхема контроллера порта (UART), не позволяющая работать быстрее. И наконец, если скорость обмена информацией все равно остается неодинаковой, нажмите кнопку *Дополнительно* и увеличьте объем буферов приема и передачи с помощью соответствующих ползунков.

Я ввожу в колонтитулы документа Word поля «Дата» и «Страница». На экране монитора они отображаются правильно – в виде соответствующих цифр. Но при распечатке этого документа принтер выводит вместо чисел символы {DATE} и {PAGE}. Это началось после того, как я перешел с Windows 95 на Windows 98. Что и как нужно сделать, чтобы колонтитулы печатались нормально?

А. К. Соловей, г. Евпатория

Скорее всего, проблема в установках параметров печати Word. Дело в том, что эта программа может печатать разнообразные объекты (в том числе и поля, которыми являются дата и нумерация страниц в колонтитуле ваших документов) в нескольких вариантах представления, причем на экранной и твердой копии они не обязательно должны быть одинаковыми. В вашем случае Word печатает на бумаге коды полей, а на экране отображает их значения. Чтобы отучить его от этого, выберите из меню *Файл* пункт *Печать* и в раскрывшемся окне нажмите на кнопку *Параметры* (еще можно войти в меню *Сервис*, выбрать пункт *Параметры* и в следующем окне перейти на вкладку *Печать*). Затем найдите в области *Печатать* флажок *Коды полей*. Если он установлен, значит, причина ваших неприятностей заключается именно в нем. Сбросьте его – и все станет на свои места.



Вот наиболее вероятная причина всех ваших бед. Сбросьте флажок – и Word будет нормально печатать на принтере значения полей.

У меня дома компьютер с процессором AMD-K6-233. С недавних пор в процессе работы он периодически издает непрерывный звуковой сигнал в течение примерно 30–40 секунд, во время которого наблюдаются «подтормаживание» в работе всех программ и мигание индикаторов режима «Турбо» и питания. Мне говорили, что это из-за пыли и перегрева. Пожалуйста, расскажите, в чем причина появления сигнала и как можно от него избавиться.

Алексей Мытник-Гонта, г. Одесса

Чтобы наверняка судить о причинах наблюдаемого вами явления, неплохо бы узнать тип вашей материнской платы. Вот одно из наиболее вероятных предположений. Правда, оно справедливо лишь в том случае, если системная плата вашего ПК поддерживает функцию мониторинга температуры процессора.

Чип AMD-K6-233 – последний тип CPU этой фирмы, выпускаемый по устаревшей 0,35-микронной технологии. Работая на частоте ядра 233 MHz, эти микросхемы выделяют довольно много тепла, а следовательно, очень чувствительны к перегреву. При накоплении пыли в системе охлаждения CPU (наверняка, именно это имели в виду сотрудники компьютерной фирмы) температура кристалла возрастает во время интенсивных вычислений. Когда она превышает заданный порог, срабатывает система мониторинга, которая сообщает пользователю о том, что процессор перегрелся (обычно с помощью звукового сигнала и мигания индикаторов на системном блоке, что вы и наблюдаете), а также автоматически понижает тактовую частоту этого чипа, чтобы устранить причину перегрева (отсюда и «торможение»). После охлаждения CPU старые параметры системы восстанавливаются.

Для устранения этой неполадки нужно тщательно очистить охлаждающий вентилятор от пыли. Может быть, он по каким-то причинам работает с пониженной частотой вращения. В крайнем случае, купите новый, более мощный вентилятор. Но возможно, что не совсем корректно работает и система слежения за температурой процессора. Чтобы избавиться от надоедающего сигнала, при запуске ПК войдите в BIOS Setup и отключите мониторинг. Правда, если процессор действительно перегревается, то машина будет работать нестабильно и периодически зависать. В этом случае проблему охлаждения все-таки придется решать радикально.

Представьте себе такую ситуацию: мне звонят и зачитывают длинную телефонограмму, которую необходимо записать, уточняя по ходу дела некоторые обстоятельства и вопросы, связанные с ее содержанием. Хотелось бы приспособить для этого дела компьютер так, чтобы весь разговор сохранялся в файле на жестком диске. Такую запись впоследствии удобно было бы открыть, прослушать, делая при необходимости паузы, и на ее основе составить план дальнейшей работы. Какие аппаратные и программные средства потребуются для того, чтобы реализовать эту идею?

Письмо без подписи

Решить поставленную вами задачу с помощью ПК можно разными способами. Самый простой и недорогой из них – использование голосового (Voice) модема и имеющегося в его комплекте программного обеспечения. Как известно, любое такое устройство может выполнять функции обычного телефона, а многие модели – еще и автоответчика. Именно они вас и заинтересуют. О конкретных типах voice-модемов мы говорили в статье, опубликованной в «Домашнем ПК» № 10, 1999 (www.itc.kiev.ua).

Некоторые коммуникационные программы, входящие в комплект поставки голосового модема, могут непосредственно записывать телефонный разговор в файл на жестком диске. Для этого в них предусмотрены специальные команды. Если же прямая возможность такой записи отсутствует, можно поступить следующим образом: перевести модем в режим записи сообщения для автоответчика, но в качестве источника сигнала указать не микрофон, а телефонную линию. Естественно, открыть, прослушать или отредактировать такой файл впоследствии не составит труда. Однако имейте в виду, что для длинного разговора вам потребуется немало места на жестком диске.

Радикальное решение проблемы записи телефонных переговоров предлагает также фирма «Українські приватні системи» (www.upsystems.com.ua), реализующая специальные устройства «Тритон-2», подключаемые к телефонной линии и позволяющие записывать телефонные переговоры. Однако «игрушка» эта отнюдь не дешевая.

Мы продолжаем отвечать на вопросы читателей, поступающие к нам как по электронной, так и по обычной почте. Напоминаем, что наша редакция по-прежнему ждет писем с интересующими вас вопросами по адресу ask@itc.kiev.ua. Будем также рады, если вы поделитесь с остальными читателями «Домашнего ПК» собственным опытом решения проблем, связанных с использованием компьютера.

НПФ "ТАЛАН"
Компьютеры любой конфигурации От 400 у.е.
Гарантия 2 года.

Киев, ул. Терещенковская, 17
Тел. 225-53-54, 246-39-39
E-mail: talan@alex-ua.com
http://www.alex-ua.com/talan
✓ Ремонт и модернизация
✓ Техническое обслуживание
✓ Установка локальных сетей

«Ответь на вопросы – выиграй диск!»: новые имена и старые знакомые

Вот и подошел к концу очередной тур викторины «Ответь на вопрос – выиграй диск!». Большое количество писем, пришедших в адрес редакции, свидетельствует об интересе наших читателей к этой акции, а также об их эрудиции. Ведь вопросы, опубликованные в прошлом номере, были на порядок сложнее, чем раньше. При этом мы с удовольствием отметили, что процент правильных ответов также значительно возрос. И если в октябрьском розыгрыше на вопросы по одному из дисков верно ответил только один человек (который и получил приз, так сказать, автоматически), то сейчас «кворум» для жеребьевки – по три претендента на каждую программу – был собран без особых проблем. Но давайте отложим общие разговоры, поскольку победителям наверняка не терпится увидеть на страницах журнала свои имена, а всем остальным читателям – правильные ответы на вопросы.

Мультимедийная энциклопедия **«Автоклассика»** досталась киевлянину **Александру Иванову**. Удача улыбнулась ему дважды: он первым прислал правильные ответы на вопросы, а затем именно его номер оказался «счастливым» при жеребьевке. Легендарный **«Форд» модели Т**, с которого, собственно, и началась эра всеобщей автомобилизации, был первой в мире автомашиной, собираемой на конвейере, а максимальная мощность двигателя не менее известного «жучка» Volkswagen Beetle 1300 составляла ровно **40 л. с.**

С диском **«Профессиональный бокс»** дело обстояло несколько сложнее. Вопросы для любителей этого вида спорта были придуманы очень серьезные, а значит, и знатоков, правильно ответивших на них, нашлось совсем немного. Кстати, среди трех финалистов оказалась одна представительница слабого пола, что сразу вызвало наши симпатии и уважение к ней . Но судьба распорядилась по-своему, и победителем в этом конкурсе стал **Константин Украинчук** из Киева. Он совершенно точно указал максимальный размер боксерского ринга – **20 футов**, а также соотношение побед и поражений знаменитого Мохаммеда Али – **22/3.**

Задача, поставленная перед ценителями творчества **Карлоса Сантаны**, которые вступили в борьбу за обладание одноименным мультимедийным диском, тоже оказалась не из легких. Общее количество правильных ответов на данные вопросы было не слишком большим, а письмо от будущего победителя пришло буквально в день розыгрыша. Его автор – **Дмитрий Качура**, житель столицы, ответил не только верно, но и исчерпывающе. Автором композиции «Black Magic Woman» является **Питер Грин**, а концерт Карлоса Сантаны в Москве состоялся в **1987 г**.

Напротив, фаны **Led Zeppelin** оказались намного активнее, и группа претендентов на этот диск сформировалась быстро. Жребий пал на киевлянина **Богдана Клепаря**. Всем же остальным читателям сообщаем правильные ответы на вопросы: до прихода в Led Zeppelin соло-гитарист Джимми Пэйдж играл в группе **Yardbirds** (а еще точнее, The Yardbirds), а крупное изображение дирижабля можно увидеть на обложках альбомов **Led Zeppelin I** и **Led Zeppelin II**, хотя этот летательный аппарат присутствует и на некоторых других дисках, но уже в качестве мелкой детали.

Определить реальных претендентов на диск **«Английский: Путь к совершенству»** было очень сложно. Первый вопрос в викторине стал настоящим камнем преткновения не столько для большинства читателей, сколько для нас, проверявших правильность и, главное, полноту ответов. Рекордное количество обучающих программ, разработанных компанией Syracuse Language Systems и упомянутых в одном письме, перевалило за пять десятков. Нет никакой возможности перечислить их все, заметим только, что они относятся к сериям **Business English**, **Let's Talk...**, **TriplePlay Plus!**, **Your Way...**, **Smart Start**, **Duo**, **Kids!** и другим, а среди языков, которым можно обучиться с их помощью, – **английский**, **французский**, **немецкий**, **испанский**, **итальянский** и даже **иврит** и **японский**. Что касается слова «somewhere», то оно может означать либо **«где-то»**, либо **«куда-то»**. При анализе ответов засчитывался любой из этих вариантов. А получит этот диск **Евгений Резниченко** из Киева.

Если в сражениях на мультимедийном поприще преуспели киевляне, то жители других городов одержали безоговорочную победу в борьбе за игровые диски. Так, **«Князь»** уезжает в г. Измаил Одесской области к **Владимиру Степаненко**. В этом конкурсе не обошлось и без курьезов. Помните сногсшибательный «успех» мифического прибора для измерения жировых складок – липидоскопа, имевший место в прошлом туре акции. Сейчас же «заблуждением номера» можно смело назвать несколько переиначенную версию названия одной из игр серии «Летопись времен» – «Вячеслав Чародей». Правильный же ответ на первый вопрос – **«Всеслав Чародей»** и **«Меркурий-8»**. А злобных болотных духов на Руси именовали **ичетиками**.

Обладателем лицензионной копии игры System Shock 2 становится **Евгений Залюбовский** из Тернополя. Он правильно назвал серию авиасимуляторов от компании Looking Glass – **Flight Unlimited**, а также сообщил, что божественное существо, которым возомнил себя бортовой компьютер SHODAN, было **женского** пола.

Но на этом акция «Ответь на вопрос – выиграй диск!» не заканчивается. Мы планируем сделать ее постоянной, и наши усилия в этом направлении приносят все новые плоды. Доказательством этому может служить список лицензионных мультимедийных продуктов и игр, выставленных на кон в сегодняшнем номере. Среди них – новая серия похождений героя революционной пропаганды, а впоследствии и анекдотов, Василия Ивановича Чапаева и его верного помощника Петьки и замечательный автосимулятор Driver. Дерзайте – и удача обязательно вам улыбнется.

Хотелось бы отметить, что во многих письмах, приходящих по адресу ask@itc.kiev.ua, содержатся не только ответы, но и ваши вопросы, замечания и пожелания. Пожалуй, чаще всего наши корреспонденты жалуются на то, что в отдельные регионы журнал поступает с опозданием, что снижает их шансы на победу. Но на самом деле мы учитываем не только время поступления ответа, но и его правильность. А поскольку наши вопросы достаточно сложны, получается, что подбор участников жеребьевки в большинстве случаев завершается как минимум к концу второй недели после выхода журнала. Нередко победителем оказывается тот, кто прислал письмо уже под самый «занавес». Доказательством тому может служить победа Дмитрия Качуры, давшего правильные ответы на вопросы о Карлосе Сантане буквально накануне сдачи номера. Так что не бойтесь ответить поздно – бойтесь ответить неправильно!

Еще одна интересная тенденция, на которую мы обратили внимание, состоит в том, что значительная часть писем в адрес викторины «Ответь на вопрос – выиграй диск!» приходит от постоянных участников, регулярно присылающих нам ответы в надежде выиграть один из дисков. Мы благодарим их за внимание и азарт и искренне надеемся, что каждому из них в конце концов повезет. Но вместе с тем мы призываем всех вас, дорогие читатели, продемонстрировать свою эрудицию и попытать счастья – а вдруг именно вам достанется интересная и полезная лицензионная программа. И в заключение еще раз поздравляем наших победителей, а всем остальным желаем удачи. ■

Итоги анкетирования читателей «Домашнего ПК»

Обращаясь к читателям в июльском номере журнала с предложением заполнить двухстраничную анкету, содержащую огромное количество вопросов, и при этом фактически ничего им не обещая, мы, признаться, не ожидали, что такое количество друзей «Домашнего ПК» откликнется на нашу просьбу и, более того, примет ее так близко к сердцу.

Всего же мы получили около тысячи анкет, и считаем, что это отличный показатель при тираже в 11 тыс. экземпляров. Таким образом, практически каждый десятый читатель не остался равнодушным к тому, каким быть изданию в дальнейшем. А что это были за анкеты! Заботливо сложенные, отсканированные, ксерокопированные, аккуратно помеченные маркером... Такое трепетное отношение весьма тронуло редакцию. Но хватит лирики, перейдем, как и было обещано, к учету и контролю.

Если говорить о «географии» наших респондентов, то список городов и весей, насчитывающий около сотни пунктов, можно использовать в качестве путеводителя по Украине. Не менее широко представлены и профессии. Конечно, при относительно большом количестве программистов и других специалистов в области информационных технологий среди наших читателей немало и финансистов, юристов, военных и, как говорил Остап Бендер, «даже одна женщина, зубной техник» (причем это на полном серьезе). Мы даже не подозревали о существовании некоторых экзотических профессий, например таких, как грейдер, огнеупорщик, хакер-экономист, и до сих пор не знаем, что они означают. Полный же перечень специальностей содержит около двух сотен наименований.

Одной из самых больших неожиданностей для нас стало то, что только шестьсот человек из тысячи, ответивших на вопросы, являются владельцами домашних компьютеров. Интересно также, что обзавестись «электронным любимцем» в ближайшем будущем постараются не только те, кто его не имеет, но и некоторые другие. А значит, устройство для создания домашней сети Home Free, о котором мы написали в этом номере, найдет своего покупателя.

Продолжительность знакомства наших читателей с информационными технологиями совершенно различная. Есть корифеи, открывшие для себя мир персоналок еще 15 лет назад, а есть неофиты, приобщившиеся к нему только в эру Pentium III.

«Родословные» домашних ПК наших респондентов не менее удивительны. Примерно половина компьютеров была выпущена крупными украинскими компаниями, небольшими фирмами или всемирно известными brand'ами (последних, естественно, меньше всего), вторая половина — собиралась владельцами самостоятельно. Честно говоря, мы ожидали, что «самосбор» будет преобладать.

Отрадно, что читатели «Домашнего ПК» внимательно следят за кондицией своих «электронных любимцев». Половина опрошенных производила upgrade домашних систем менее года назад, другая часть — собирается провести обновление компьютеров в ближайшее время.

Еще один интересный факт: треть владельцев ПК имеют доступ к сети Internet. По нашему мнению, это очень высокий показатель, и есть все основания полагать, что остальные откроют для себя Всемирную Сеть в скором будущем.

Три пятых респондентов используют компьютер для игр и обучения, что в общем-то логично и объяснимо, но тот факт, что практически такое же количество читателей работают дома, был для нас приятной неожиданностью. Одна пятая заполнивших анкету сообщили, что чаще всего применяют ПК для путешествий по Internet.

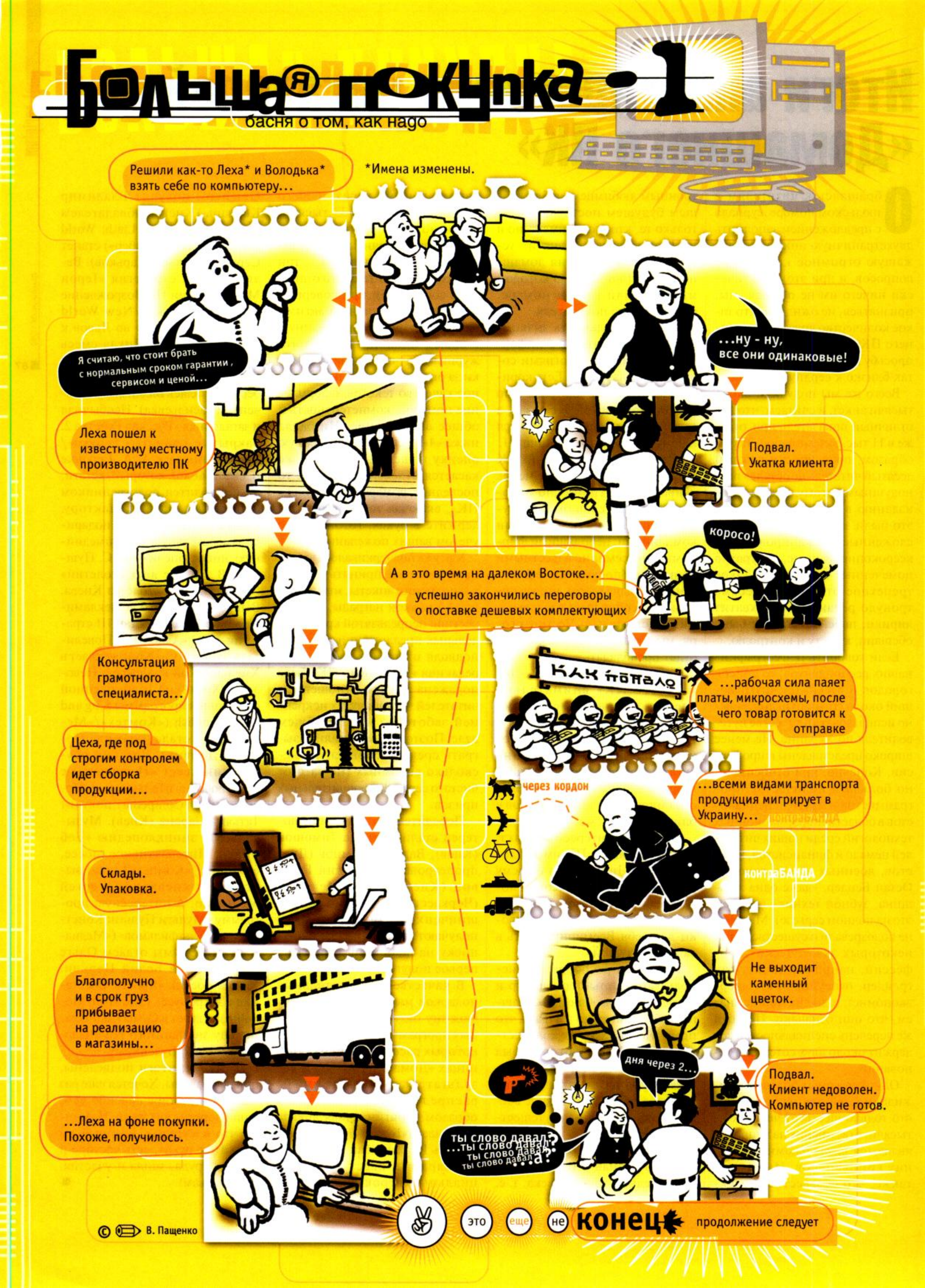
Мы выяснили, что каждый экземпляр «Домашнего ПК» читают в среднем три человека, т. е. «виртуальный» тираж нашего издания составляет 33 тысячи. Приятно, что практически все ответившие прочитывают целиком весь номер журнала, а три пятых из них считают его отличным советчиком при совершении покупок и внимательно изучают рекламу, опубликованную в нашем издании. Кроме того, журнал получил высокие оценки за оперативность, литературное качество текстов, оформление номеров, компетентность и общее впечатление. Ни балла ниже «4» — спасибо за высокую оценку нашей работы. Что же касается отдельных рубрик, то последние номера «Домашнего ПК», включая тот, который вы держите в руках, готовились с учетом ваших пожеланий.

Как уже подчеркивалось выше, приглашая вас принять участие в заполнении анкеты, мы не обещали никакой награды, ожидая честной непредвзятой критики и дельных предложений. Однако, подводя итоги анкетирования, редакция «Домашнего ПК» была поражена теплым отношением читателей к журналу, их искренней заботой о нашем общем деле. Поэтому мы решили разыграть среди респондентов несколько скромных (но зато от чистого сердца!) поощрительных призов.

Победителями этой мини-лотереи стали: Татьяна Тимошок (Киев), Вадим Крымцов (Днепропетровск), Геннадий Головин (Киев), М. А. Мельник (Черкассы) и Дмитрий Мирошниченко (Евпатория). Они получают главные призы — подписку на любимый журнал на первое полугодие 2000 года.

В качестве дополнительных подарков мы отобрали чертову дюжину отличных лицензионных программных продуктов, о которых рассказывали на страницах «Домашнего ПК». В результате жеребьевки призы распределились следующим образом. Оригинальная аркада «Громада» («Бука»/Gromada) досталась И. В. Глобак (пгт Ерки). Бильярдный квест «Провинциальный игрок» («Акелла»/Gershvin) получит Владимир Кобзарь (Киев). Обладателем еще одного квеста Liath: World Spiral (Project 2/«Амбер») станет Сергей Васильев (Харьков). Великолепная стратегия «Герои Меча и Магии III: Возрождение Эрафии» («Бука»/New World Computing) уезжает во Львов к Юрию Строкову. Дикая смесь файтинга и квеста Tunguska: Legend of Faith (Project 2/«Амбер») досталась Владимиру Шевченко (Васильевка). Необычная и загадочная «Русская Рулетка 2: Закрытые планеты» («Бука»/Logos) попала к А. А. Галушке (Севастополь), который, кстати, не приходится родственником нашему главному редактору. Судьба (в нашем лице) подарила замечательную мультимедийную энциклопедию «А. С. Пушкин. В зеркале двух столетий» (РМЦ) Марине Доле из Киева. Вышедшая задолго до рекламируемой сейчас WarCraft III стратегия-RPG «Аллоды II: Повелитель Душ» («1С»/Nival) уезжает в Хмельницкий к Алексею Неволину. Хозяйкой великолепной обучающей программы Sing and Learn English («Комтех»/«МедиаХауз») стала Людмила Попова (Донецк). Детский обучающий квест «Невероятные приключения в Голливуде» («Новый Диск»/Compedia) получит Татьяна Сарана (Киев). Музыкальную энциклопедию «Боб Дилан. Интерактивное шоссе, 61» (Softel/«КомпьюЛинк») выигрывает киевлянин Сергей Малышко. А интересную программу «Мульти Пульти: Конструктор Мультфильмов» («МедиаХауз»/BASI) мы отдаем Ольге Чирненко из Белой Церкви. Анимэ-боевик «Ярость: Восстание на Кронусе» (Snowball/Monolith) уезжает в Сумы к однофамильцу знаменитого командарма Дмитрию Буденному.

Ну что ж, итоги подведены, призы розданы. Хочется еще раз сказать огромное спасибо вам, наши дорогие читатели. Помните, что в журнале, который вы держите в руках, есть частица и вашего труда, тепла и участия. Счастья вам! ■



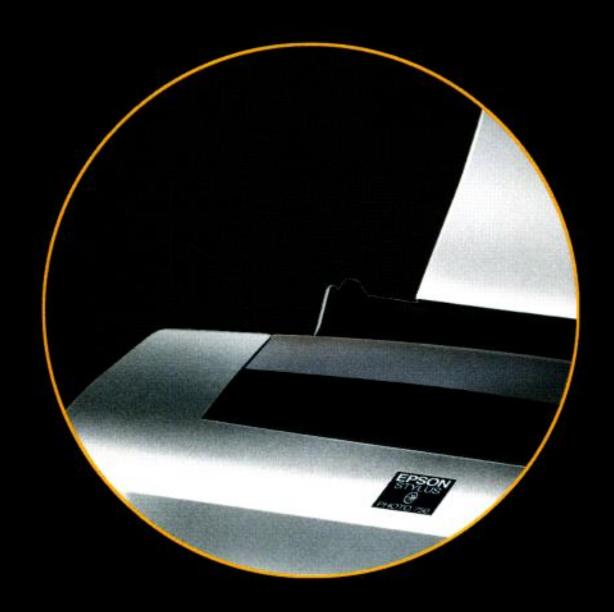
Больша® покупка - 1
басня о том, как надо
Решили как-то Леха* и Володька* взять себе по компьютеру…
*Имена изменены.
Я считаю, что стоит брать с нормальным сроком гарантии, сервисом и ценой…
…ну - ну, все они одинаковые!
Леха пошел к известному местному производителю ПК
Консультация грамотного специалиста…
Цеха, где под строгим контролем идет сборка продукции…
Склады. Упаковка.
Благополучно и в срок груз прибывает на реализацию в магазины…
…Леха на фоне покупки. Похоже, получилось.
Подвал. Укатка клиента
А в это время на далеком Востоке…
успешно закончились переговоры о поставке дешевых комплектующих
коросо!
КАК ПОПАЛО
…рабочая сила паяет платы, микросхемы, после чего товар готовится к отправке
через кордон
…всеми видами транспорта продукция мигрирует в Украину…
контраБАНДА
Не выходит каменный цветок.
дня через 2…
Подвал. Клиент недоволен. Компьютер не готов.
ты слово давал? …ты слово давал? ты слово давал? ты слово давал? …а?
это еще не конец
продолжение следует
© В. Пащенко

«мягкая война»?

illegal
Software

ЗАКОН СДЕЛАЕТ ЕЕ ЖЕСТКОЙ!

© «DIALLA Communications Inc.»



Технологии 21 века от **EPSON**
изменяют взгляды на жизнь



EPSON дает вам шанс уже сегодня получить представление о жизни будущего. Увидеть такое выпадает не каждому. Это бывает раз в жизни на стыке веков. Новый принтер EPSON Stylus PHOTO 750 Millennium Edition сочетает футуристический дизайн с прежде невиданными технологическими достижениями и производительностью. Этот принтер - вклад EPSON в будущее.

www.epson.ru